

VOICE PLAY MODE

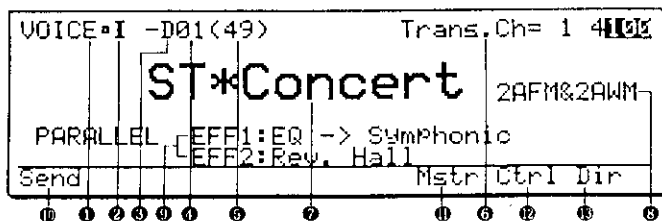
Vous jouerez généralement le SY99 en mode Voice Play. En mode Voice Play, il vous est possible d'effectuer les opérations suivantes:

- Sélectionner les voix de la mémoire interne, de carte ou de présélection.
- Visualiser un répertoire des 16 voix dans la banque choisie de la mémoire interne ou de la mémoire de carte.
- Copier la voix actuellement sélectionnée dans une mémoire interne ou une mémoire de carte
- Visualiser les assignations de commande pour la voix actuellement sélectionnée.
- Envoyer un changement de programme à un dispositif extérieur.

Voice select

JUMP #100

Appuyez sur [VOICE] pour passer en mode voice play. L'écran suivant apparaît:



- ① VOICE: Ceci indique que vous vous trouvez en mode Voice Play.
- ② Voice Memory (I, C, P1, P2): Ceci indique la mémoire de voix : Interne, Carte, Présélection 1 ou Présélection 2.
- ③ Bank (A – D) : Ceci indique la banque de mémoire de voix.
- ④ Voice number in individual bank (1 – 16): Ceci indique le numéro de la voix dans la banque.
- ⑤ Voice number in banks A – D (1 – 64): Ceci indique la voix en tant que numéro entre 1 (voix 1 de la banque A) et 64 (voix 16 de la banque D).
- ⑥ Transmit channel (1 – 16): Ceci indique le canal de transmission que vous avez sélectionné en *MIDI Utility 1*. Setting JUMP #807). Le clavier du SY99 transmettra les données à partir de MIDI OUT sur ce canal, sauf si une configuration master control est sélectionnée. Vous pouvez régler également le canal de transmission à n'importe quel moment en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur une touche de sélection de voix 1 - 16.
- ⑦ Nom de la voix: Le nom de la voix est affiché en gros caractères.
- ⑧ Mode de la voix: Ceci indique le type et le numéro des éléments utilisés par cette voix. Pour plus de détails, référez-vous à *Voice Edit mode*, *Voice Mode Select* (page 95).

- ⑨ Réglages d'effet: Cette zone indique le mode d'effet (OFF, SERIAL ou PARALLEL) et le type d'effet sélectionné pour chacune des 2 unités d'effets. Pour plus de détails, référez-vous à *Voice edit*, *Common data 10*, *Effect set*, page 104.
- ⑩ Appuyez sur [F1] pour envoyer des messages de sélection de banque et de changement de programme via MIDI. Référez-vous à la section suivante *Send bank select and program change* (page 88).
- ⑪ Appuyez sur [F6] pour sauter à l'affichage master control select. Référez-vous à la section suivante *Master control select* (page 89).
- ⑫ Appuyez sur [F7] pour visualiser les assignations de commande pour la voix actuellement sélectionnée. Référez-vous à la section suivante *Controller view* (page 87).
- ⑬ Appuyez sur [F8] pour visualiser le répertoire de voix. Référez-vous à la section *Voice directory ci-dessous*.

Pour sélectionner une voix, utilisez la procédure suivante. La voix ne change pas jusqu'à ce que vous spécifiez le numéro de voix 1 – 16. Si vous voulez jouer une voix différente dans la même banque, spécifiez simplement un numéro différent entre 1 et 16.

1. Sélectionnez la mémoire de voix: [INTERNAL], [CARD] (seulement si une carte est insérée dans la fente [DATA]), [PRESET 1] ou [PRESET 2]. Le voyant correspondant s'allume.
2. Sélectionnez la banque A, B, C ou D. Le voyant correspondant clignote.
3. Sélectionnez une voix entre 1 et 16. Le voyant correspondant s'allume et l'écran indique le nom de la voix nouvellement sélectionnée.

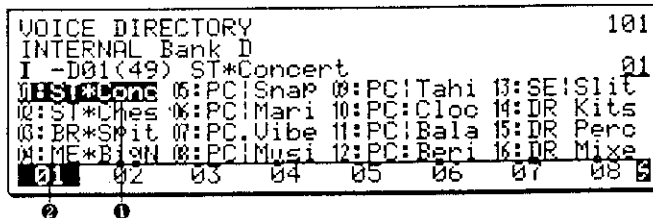
Voice directory

JUMP #101

Sommaire: Cette fonction vous permet de sélectionner les voix tout en visualisant un répertoire de seize voix dans la banque de voix actuellement sélectionnée.

Procédure:

- A partir: du mode voice play (JUMP #100)
- Sélectionnez: [F8] (Dir) (JUMP #101)
- Spécifiez: une des voix affichées
- Pour quitter: et revenir à l'affichage voice play, appuyez sur [EXIT].



- Les sept premiers caractères de chaque nom de voix de dix caractères sont affichés. Lorsque vous sélectionnez une mémoire de voix différente (internal, card, preset 1 ou preset 2) et une banque de voix différente (A–D), les seize voix dans la banque nouvellement sélectionnée sont affichées. Outre les méthodes habituelles pour sélectionner une voix, vous pouvez également utiliser les touches fléchées pour sélectionner une voix. Quand le répertoire Voice est affiché, le fait d'appuyer sur une touche de sélection de mémoire ou de banque permet de choisir immédiatement une voix.

- Appuyez sur [F1] – [F8] (01) – (08) pour sélectionner une voix 1 – 8 dans la banque de voix affichée. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] (09) – (16) pour sélectionner une voix 9 – 16 dans la banque de voix affichée.

Pour retourner à l'affichage voice play avec le nom de la voix affiché en gros caractères, appuyez sur [EXIT].

Copy voice

Sommaire: A n'importe quel moment en mode voice play, vous pouvez copier la voix actuellement sélectionnée dans la mémoire d'une autre voix.

Procédure:

A partir : du mode voice play (JUMP #100)

Appuyez sur : [COPY]

Spécifiez : la destination où la voix sera copiée

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

Les noms des 16 voix dans la banque actuellement sélectionnée de la mémoire interne ou de carte sont affichées comme cela est expliqué dans *Voice directory*. Appuyez sur [INTERNAL] ou [CARD], appuyez sur une touche de banque [A] – [D], et appuyez sur une touche de sélection de mémoire 1 – 16 pour spécifier la destination de la copie.

Après avoir spécifié la destination, appuyez sur [F8] (Go). L'affichage vous demandera "Are you sure?" Si vous êtes certain de vouloir copier la voix, appuyez sur [YES] et les données seront copiées. Pour quitter sans copier, appuyez sur [NO].

```

COPY VOICE
*1-D01(49) ST*Concert
INTERNAL Bank A
Rocks 06:EP:176St 08:PL:Rock 13:KY:Smok
02:AP:CrSR 06:EP:Clas 10:EP:DXis 14:KY:CrSC
03:AP:Conc 07:EP:Nite 11:EP:GrnD 15:KY:Clav
04:AP:StGL 08:EP:Belc 12:EP:UoxL 16:KY:Reso
Go

```

Controller view

JUMP #102

Sommaire: Cette fonction vous permet de visualiser les assignations des commandes pour la voix afin de vous rappeler la manière dont la voix peut être contrôlée.

Procédure:

A partir du : mode voice play (JUMP #100)

Sélectionnez : [F7] (Ctrl) (JUMP #102)

Pour quitter : et revenir au mode voice play, appuyez sur [EXIT].

```

CONTROLLER VIEW 102
Pitch Bend Wheel:Range= 2
After Touch:Md=all Pnt=C 3 PB=+ 0
F Mod :MW1 Pan LFU :off
A Mod :off Pan Bias:off
F Mod :off EG Bias :off
Cutoff :013 MW2 Volume :off
EF1 Par1:off EF1 Par1:off

```

- Le côté gauche de chaque colonne affiche le paramètre qui est contrôlé. L'effet réel que la commande aura sur le paramètre auquel elle est assignée dépendra de la profondeur qui est spécifiée pour chaque assignation de commande comme expliqué dans *l'opération Voice Common 12. Controller* (page 127).

- Le côté droit de chaque colonne affiche la commande qui a été assignée pour commander le paramètre ❶. Les commandes qui ont des définitions standard seront affichées sous forme d'abréviations (voir ci-dessous). Les autres commandes seront indiquées par leur numéro de changement de commande MIDI. Dans les cas où la commande a été assignée mais n'a pas d'effet (quand la plage de commande est réglée sur 0), un "X" en couleurs inversées sera affiché.

- Pitch Bend Range: Cette zone indique la plage dans laquelle la molette [PITCH] peut élever ou abaisser la hauteur.

VOICE PLAY MODE

- ④ Aftertouch: Cette zone indique le mode Zoned Aftertouch, le point de partage et le réglage aftertouch pitch bend.
- ⑤ La ligne inférieure affiche les deux paramètres sélectionnés pour le contrôle en temps réel et la commande qui affecte chaque paramètre d'effet.

Abréviations de commande: Les abréviations suivantes seront affichées pour indiquer les sources de commande généralement utilisées.

MW1	Molette de modulation
MW2	Molette de modulation assignable
BC	Commande au soufflé
VOL	Volume

FC	Commande au pied
DE	Commande d'entrée des données
SUS	Commutateur sustain
FS	Commutateur au pied assignable
AFT	Aftertouch
VEL	Vélocité
SCL	Pondération
LFO	Effet LFO

Cette fonction vous permet de ne visualiser que les assignations de commande. Pour les éditer, référez-vous à l'*opération Voice Common 12. Controller* (page 127) et à l'*opération Voice Common 10.5 Effect control* (page 123).

Send bank select et program change

Sommaire: En mode voice play, vous pouvez transmettre les messages de sélection de banque et de changement de programme à partir de MIDI OUT sans affecter le générateur de sons du SY99. Ceci vous permet de commuter un module de génération de sons relié à la borne MIDI OUT du SY99 sur une autre mémoire sans modifier la sélection de mémoire du SY99. (Une fonction identique est disponible dans le mode multi play.)

Procédure:

A partir du : mode voice play (JUMP #100)

Sélectionnez : [F1] (Send)

Spécifiez : un numéro de sélection de banque (1-16,384) et un numéro de changement de programme entre 1 et 128

Pour transmettre : les messages de sélection de banque et de changement de programme, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans envoyer un message de sélection de banque ou de changement de programme, appuyez sur [EXIT].

1. Utilisez le pavé de touches numériques pour entrer un numéro de banque entre 1 et 16,384. Appuyez sur [ENTER] pour déplacer le curseur sur l'élément de changement de programme. (Pour envoyer un message de changement de programme mais pas un message de sélection de banque, appuyez simplement sur [ENTER].)
2. Utilisez le pavé de touches numériques pour entrer un numéro de changement de programme entre 1 et 128.

3. Appuyez sur [ENTER] et les messages de sélection de banque et de changement de programme spécifiés seront transmis sur le canal de transmission du clavier (Kyb Trans Ch) spécifié à l'*opération MIDI Utility 1. Setting* (JUMP #807).

Si, pour le changement de programme, vous entrez un numéro en dessous de 1, il sera transmis comme 1. Si vous entrez un numéro au-dessus de 128, il sera transmis comme 128. Outre le message de changement de programme transmis par cette fonction, un message de changement de programme sera transmis chaque fois que vous sélectionnez une voix ou un multi du SY99 sauf si Program Change a été désactivé (off) à l'aide de l'*opération 1. Setting Utility MIDI Utility*, page 258.

Remarque: Reportez-vous au livret MIDI Data Format pour des détails concernant l'usage des numéros MIDI bank select.

Remarque: Si une configuration master control est activée, le filtre de transmission pour cette configuration peut empêcher l'envoi de messages de sélection de banque et de changement de programme à l'aide de cette fonction. Reportez-vous à l'explication de Master Control Utility à la page 284 pour plus de détails.

Master control select

Sommaire: En mode voice play, vous pouvez sauter à l'affichage master control select (JUMP #832) en appuyant sur une seule touche de fonction. Cette fonction rend aisé l'usage de la fonction master control tout en jouant sur le SY99.

Procédure:

A partir du : mode voice play (JUMP #100)
Sélectionnez : [F6] (Mstr)

L'affichage de sélection de commande apparaîtra comme si vous aviez appuyé sur [JUMP], entré 832 à l'aide du pavé de touches numériques et appuyé ensuite sur [ENTER]. Cet affichage est utilisé pour envoyer une variété d'informations de commande vers des instruments MIDI branchés au SY99.

Si vous utilisez le SY99 pour des performances live, vous souhaiterez probablement utiliser souvent la fonction master control tout en jouant sur le clavier du SY99. Vous trouverez probablement la fonction master control particulièrement efficace parce qu'elle est accessible à l'aide d'une seule touche. Voir page 284 pour plus de détails.

VOICE EDIT MODE

Cette section explique les détails de tous les paramètres Voice Edit.

Sommaire de cette section	page
Voice mode select	95
Common data	96
AFM element data	134
AWM element data	156
Drum set data	172

VOICE EDIT MODE

L'organisation du mode Voice Edit varie selon que la voix est une voix normale ou une voix de percussions.

Voix normale (modes voice 1-10)

F1 (Mode)	F2 (Com)	F3 (E1)	F4 (E2)	F5 (E3)	F6 (E4)
Spécifier le mode Voice	Répertoire des opérations common data edit	Répertoire des opérations AFM element edit	OU	Répertoire des opérations AWM element edit	
1. 1AFM mono	1. Element level	1. AFM algorithm		1. _____	
2. 2AFM mono	2. Element detune	2. AFM oscillator		2. AWM waveform set	
3. 4AFM mono	3. Element note shift	3. AFM EG		3. AWM EG	
4. 1AFM poly	4. Element note limit	4. AFM operator output		4. AWM output	
5. 2AFM poly	5. Element velocity limit	5. AFM sensitivity		5. AWM sensitivity	
6. 1AWM poly	6. Element dynamic pan	6. AFM LFO		6. AWM LFO	
7. 2AWM poly	7. Output group select	7. AFM pitch EG		7. AWM pitch EG	
8. 4AWM poly	8. Random pitch	8. AFM filter		8. AWM filter	
9. 1AFM&1AWM poly	9. Portamento				
10. 2AFM&2AWM poly	10. Effect set				
11. Drum set	11. Micro tuning set				
	12. Controller set				
	13. Voice name				
	...				
	15. Initialize voice	15. Initialize AFM element		15. Initialize AWM element	
	16. Recall voice	16. Recall AFM element		16. Recall AWM element	

Voix de percussions (mode voice 11)

F1 (Mode)	F2 (Com)
Spécifier le mode Voice	Répertoire des opérations Drum Set edit
1. 1AFM mono	1. Voice volume
2. 2AFM mono	2. Wave data set
3. 4AFM mono	3. Effect set
4. 1AFM poly	4. Controller set
5. 2AFM poly	5. Name
6. 1AWM poly	...
7. 2AWM poly	7. Initialize
8. 4AWM poly	8. Recall
9. 1AFM&1AWM poly	
10. 2AFM&2AWM poly	
11. Drum set	

Compare

Lorsque vous vous trouvez en mode édit, mais n'avez pas encore modifié les données, un petit carré □ est affiché à gauche du numéro de voix pour indiquer que la voix n'a pas encore été éditée. Si les données sont éditées de quelque manière que ce soit, ce carré sera remplacé par un "E" inversé. Si vous voulez voir et entendre les données originales, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) et le "E" inversé sera remplacé par un "C" pour indiquer que vous vous trouvez en mode Compare.

Pour retourner au mode d'édition, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) une fois de plus et le "C" sera remplacé par le "E".

N.B.:

- La fonction Compare ne peut être activée dans les affichages de répertoire d'opérations, ni pendant l'édition de Dynamic Pan, de Micro Tuning ou de données de formes d'onde.
- Si Voice Mode a été modifié, la fonction Compare ne pourra être activée.
- Lorsque la fonction Compare est activée, il n'est pas possible de modifier les paramètres. (Il y a cependant certaines exceptions.)
- Si une erreur de carte se produit quand vous appuyez sur COMPARE alors que vous êtes en train d'éditer une voix de carte, la fonction de comparaison s'annulera et un message d'erreur s'affichera.
- Pendant la comparaison, l'EXIT, la sélection de mode, page, curseur, JUMP, Copy et certaines F1-F8 peuvent ne pas fonctionner.

Store voice

Si vous appuyez sur [EXIT] ou utilisez la touche [JUMP] pour quitter le mode Voice Edit après avoir édité les données, la ligne supérieure de l'affichage demandera "AUTO-STORE VOICE?".

```

AUTO-STORE VOICE  Push Return/Quit/Store
01 -D01(49) ST*Concert
INTERNAL Bank D
01: ST*Ches 05: PC|Snap 08: PC|Tahi 13: SE|Slit
02: ST*Ches 06: PC|Mari 10: PC|Cloc 14: DR|Kits
03: BR*Spit 07: PC|Vibe 11: PC|Bala 15: DR|Perc
04: ME*BigN 09: PC|Musi 12: PC|Peri 16: DR|Mixe
Ret Quit Stor
  
```

N.B. 1:

Les voix à quatre éléments, comme les voix qui utilisent le mode Voice 3 (4AFM mono), 8 (4AWM poly) ou 10 (2AFM&2AWM) nécessitent un espace supplémentaire dans la mémoire. L'affichage AUTO-STORE pour de telles voix fera apparaître automatiquement la banque D. "Use bank D" clignotera à la ligne inférieure pour vous le rappeler.

Les voix de percussion peuvent être sauvegardées dans n'importe laquelle des 4 banques A à D. Cependant, comme ces voix contiennent une grande quantité de données, seules les données de note C1 à C6 seront sauvegardées si une voix de percussion est sauvegardée dans les banques A, B ou C. Stockez les voix de percussion dans la banque D si vous souhaitez sauvegarder les données pour toute la plage de notes de E0 à G6.

N.B. 2:

Lorsque vous stockez une voix qui utilise une carte de forme d'onde AWM, assurez-vous que la carte adéquate a été insérée étant donné que le numéro ID de la carte de forme d'onde est stockée comme partie de la voix.

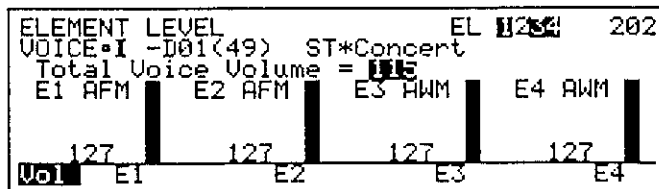
L'écran à cristaux liquides indique les sept premiers caractères des noms des voix dans la banque de voix actuellement sélectionnée. Le nom de voix affiché en couleurs inversées indique la mémoire de voix dans laquelle les données de voix seront stockées.

1. Utilisez [INTERNAL] ou [CARD] pour spécifier la mémoire de voix, sélectionnez une banque A – D et sélectionnez la mémoire de voix 1 – 16 dans laquelle vous souhaitez stocker votre voix nouvellement éditée.
2. Appuyez sur [F8] (Stor). La ligne inférieure affichera "Are you sure? (Yes or No)" pour vous demander de confirmer.
3. Si vous êtes sûr de vouloir stocker la voix éditée, appuyez sur [+1/YES] et la ligne inférieure de l'écran à cristaux liquides indiquera "Store completed". Si vous décidez de ne pas stocker, appuyez sur [-1/NO] et la ligne inférieure de l'écran à cristaux liquides indiquera "Store cancelled".
4. Vous retournerez en mode Voice Play ou à la destination où vous souhaitez aller.

Element on/off

Lorsque vous éditez une voix qui utilise deux ou plusieurs éléments, il est souvent utile d'entendre seulement l'élément qui est édité. A tout moment pendant l'édition d'une voix normale, vous pouvez appuyer sur les touches [ELEMENT ON/OFF] situées dans le coin supérieur droit du panneau avant pour activer et désactiver les éléments individuellement. Pendant l'édition de données de voix, le nombre d'éléments utilisés par la voix est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage sont activés. En outre, les voyants à LED situés au-dessus des touches [ELEMENT ON/OFF] sont allumés si l'élément correspondant est activé et sont éteints si l'élément correspondant est désactivé. Dans l'écran suivant, l'élément 2 a été désactivé.

L'élément 2 a été désactivé.



Lors de l'édition des données Drum Set, les touches [ELEMENT ON/OFF] n'ont pas d'effet.

Si vous passez à l'affichage Voice Mode Select, la réglage element on/off sera automatiquement annulé.

Element select

A tout moment pendant l'édition des données d'élément d'une voix normale, vous pouvez utiliser les touches [ELEMENT SELECT] situées dans le coin supérieur droit du panneau avant pour sélectionner un élément à éditer. Ceci est souvent plus rapide que de retourner au niveau supérieur du mode Voice Edit et de presser [F3] – [F6] pour sélectionner le répertoire d'opérations d'un élément différent.

Lors de l'édition des données Voice Common, Drum Set ou de formes d'ondes les touches [ELEMENT SELECT] n'ont pas d'effet.

Voice mode select

Sommaire : Le réglage voice mode détermine si une voix se composera d'un, de deux ou de quatre éléments AWM ou AFM (modes 1 – 10) ou de 61 ondes 76 AWM (mode 11).

Procédure:

- A partir du : niveau supérieur du mode Voice Edit
(JUMP #200, #201, #230, #256)
- Appuyez sur : [F1] (Mode) pour obtenir l'affichage suivant
(JUMP #200)
- Spécifiez : le mode Voice souhaité.

VOICE EDIT		E1:AFM	E3:AWM	200
		E2:AFM	E4:AWM	
•I -D01(49)	ST*Concert			10
01:1AFM mono	05:2AFM poly	09:1AFM&1AWM		
02:2AFM mono	06:1AWM poly	10:2AFM&2AWM		
03:4AFM mono	07:2AWM poly	11:Drum Set		
04:1AFM poly	08:4AWM poly			
Mode	Com	E1	E2	E3

- ① Cette zone montre le nombre (1,2 ou 4) et le type (AWM ou AFM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.
- ② Déplacez le curseur sur le mode Voice souhaité (1 – 11). Le mode Voice sélectionné devient effectif immédiatement.

- 01 : 1AFM mono: La voix consiste en un élément AFM.
- 02 : 2AFM mono: La voix consiste en deux éléments AFM.
- 03 : 4AFM mono: La voix consiste en quatre éléments AFM. (Voir N.B)
- 04 : 1AFM poly: La voix consiste en un élément AFM.
- 05 : 2AFM poly: La voix consiste en deux éléments AFM.
- 06 : 1AWM poly: La voix consiste en un élément AWM.
- 07 : 2AWM poly: La voix consiste en deux éléments AWM.
- 08 : 4AWM poly: La voix consiste en quatre éléments AWM
- 09 : 1AFM&1AWM: La voix consiste en un élément AFM et un élément AWM.
- 10 : 2AFM&2AWM: La voix consiste en deux éléments AFM et deux éléments AWM. (Voir N.B)
- 11 : Drum Set: La voix consiste en 76 échantillons AWM.

Mode Mono (1 – 3): Les voix qui utilisent les modes 1 – 3 sont monophoniques. Une seule note peut être produite à la fois. Si une note est jouée alors que la précédente est toujours maintenue, la note précédente est coupée. Le mode Mono est utile pour simuler des instruments qui, naturellement, ne produisent qu'une seule note à la fois. Le mode Mono vous permet également d'utiliser un type spécial de portamento appelé *fingered portamento*. Pour plus de détails, reportez-vous à *Voice Common 9. Portamento* (page 104).

Modes Polyphoniques (4 – 10): Les voix qui utilisent les modes 4 – 10 sont polyphoniques et vous permettent de jouer des accords constitués d'autant de notes que le générateur de son du SY99 peut en produire. Les générateurs de son AWM et AFM peuvent produire chacun jusqu'à 16 notes simultanées. Pour certains modes, plus d'un élément peut être joué par une même touche et ceci réduit d'autant le nombre de notes simultanées que vous pouvez jouer.

Mode Drum Set (11): Les voix Drum Set utilisent uniquement le générateur de son AWM et jusqu'à 16 échantillons AWM peuvent être joués simultanément.

N.B.:

Les voix à quatre éléments (mode 3, 8 et 10) ne peuvent être stockées que dans la banque D.

Les voix de percussion peuvent être sauvegardées dans n'importe laquelle des 4 banques A à D. Cependant, comme ces voix contiennent une grande quantité de données, seules les données de note C1 à C6 seront sauvegardées si une voix de percussion est sauvegardée dans les banques A, B ou C. Stockez les voix de percussion dans la banque D si vous souhaitez sauvegarder les données pour toute la plage de notes de E0 à G6.

Un léger retard peut apparaître dans la résonance de certaines notes lorsqu'un nombre important de notes est joué simultanément (soit manuellement ou en réponse à des messages note on) à l'aide de voix à quatre éléments. Pour éviter ce retard dans pareils cas, vous souhaitez utiliser une voix à l'aide de moins d'éléments ou réduire le nombre de notes en train d'être jouées simultanément.

Common data

COMMON DATA

Répertoire des opérations Common Data

JUMP #201

Sommaire: Ce répertoire d'opérations indique les opérations contenant des données qui affectent tous les éléments dans la voix.

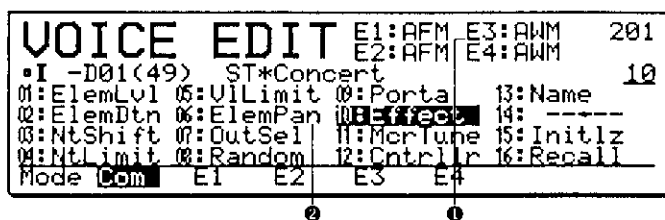
Procédure:

A partir du : niveau supérieur du mode Voice Edit

Lorsque : vous éditez une voix normale

Appuyez : sur [F2] (Com) (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération souhaitée.



① Cette zone montre le nombre (1,2 ou 4) et le type (AWM ou AFM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.

② Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération:

01: ElemLvl (Element level): Volume global de la voix et niveau des éléments

02: ElemDtn (Element detune): Accordage fin pour chaque élément

03: NtShft (Element note shift): Transposition de chaque élément.

04: NtLimit (Element note limit): Plage des notes qui jouent chaque élément.

05: VILimt (Element velocity limit): Plage de vélocité qui joue chaque élément

06: ElemPan (Element dynamic pan): Table de répartition dynamique pour chaque élément

07: OutSel (Output group select): Groupe de sortie pour chaque élément

08: Random (Random pitch): Variation de hauteur aléatoire pour la voix entière

09: Porta (Portamento): Mode Portamento et durée

10: Effect (Effect set): Répertoire d'opérations Effect Set

11: McrTune (Micro tuning): Sélection d'un système de micro-accordage pour l'ensemble de la voix et activation/désactivation de micro-accordage pour chaque élément.

12: Ctrlr (Controller set): Assignations de commande et profondeur pour pitch bend, modulation, pan, etc.

13: Name (Voice name): Nom de voix à dix caractères

15: Initlz (Initialize voice): Initialisation des données Voice Common en cours d'édition

16: Recall (Recall voice): Rappel de toutes les données (Common et Element) de la voix éditée antérieurement

COMMON DATA

1. Element level

JUMP #202

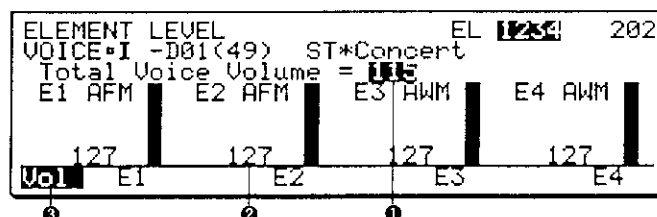
Sommaire: Ajuste le volume global de l'ensemble de la voix et le volume des éléments individuels 1 – 4.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 01:ElemLvl (JUMP #202)

Spécifiez : le volume global de la voix et le volume des éléments individuels.



① Total voice volume (0...127): Ceci détermine le volume global de l'ensemble de la voix.

- ② Element level (0...127) E1 – E4: Ceci détermine le niveau de volume de chaque élément. Appuyez sur [F2, F4, F6, F8] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4. Le niveau de chaque élément est affiché sous la forme d'un histogramme.
- ③ Une pression sur [F1] déplace le curseur sur Total Voice Volume. Une pression sur [F2, F4, F6, F8] déplace le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques: Etant donné que le réglage total voice volume fait partie des données de voix, il peut être utilisé pour égaliser les différences de volume entre les voix. Ceci est important lorsque l'on édite un jeu de voix pour une exécution en direct car on peut ainsi éviter les sauts de volume soudains lorsqu'une voix est sélectionnée.

COMMON DATA

2. Element detune

JUMP #203

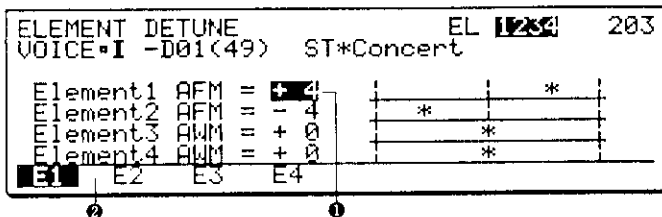
Sommaire: Ajuste l'accordage fin des éléments individuels 1 – 4.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 02: ElemDtn (JUMP #203)

Spécifiez : l'accordage fin des éléments individuels.



- ① Detune (-7...+7) E1 – E4: Lorsque la valeur est réglée sur 0, l'élément joue la hauteur normale de la touche qui a été pressée. Les réglages négatifs abaissent la hauteur et les réglages positifs l'augmentent. L'accordage de chaque élément est indiqué graphiquement par la position de l'astérisque sur une échelle horizontale.
- ② Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques:

Si vous créez une voix qui joue deux ou plusieurs éléments pour une seule note, désaccordez légèrement les éléments pour créer un effet de chœur naturel et donner au son une qualité plus riche.

Element detune sert à modifier la hauteur *relative* de deux ou plusieurs éléments. Régler tous les éléments sur la même valeur de désaccordage n'est pas utile et ce réglage ne sert à rien si la voix contient seulement un élément.

COMMON DATA

3. Element note shift

JUMP #204

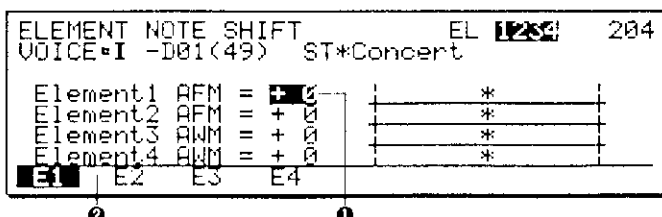
Sommaire: Transpose la hauteur des éléments individuels 1 – 4.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 03:NtShift (JUMP #204)

Spécifiez : la transposition de la hauteur de chaque élément



- ① Note Shift (-64 ...+63) E1 – E4: Lorsque la valeur est 0, l'élément joue la hauteur correcte de la touche qui a été enfoncée. Ce réglage ajuste la hauteur par pas d'un demi-ton. Par exemple, la valeur -12 abaisse la hauteur d'une octave par rapport à la normale et la valeur +24 élève la hauteur de deux octaves par rapport à la normale.
- ② Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques:

Le réglage note shift peut être utile lorsque vous devez jouer des notes qui sortent de la plage de 76 touches du clavier du SY99. Pour les voix qui jouent deux éléments ou plus pour chaque touche, note shift peut être utilisé pour créer une harmonie parallèle automatique.

COMMON DATA

4. Element note limit

JUMP #205

Sommaire: Spécifie la plage de notes jouée par chaque élément.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 04: NtLimit (JUMP #205)

Spécifiez : la plage de notes jouée par chaque élément.

ELEMENT NOTE LIMIT				EL	1234	205
VOICE=1 -D01(49) ST*Concert						
		Low	High			
Element1	AFM	C-2	G8			
Element2	AFM	C-2	G8			
Element3	AFM	C-2	G8			
Element4	AFM	C-2	G8			
E1	E2	E3	E4			Kbd

- 1 Low Note Limit (C-2 ... G8) E1-E4: Ceci spécifie la note la plus basse qui pourra être jouée par l'élément.
- 2 High Note Limit (C-2...G8) E1-E4: Ceci spécifie la note la plus haute qui pourra être jouée par l'élément.
- 3 Appuyez sur [F1] - [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 - 4.

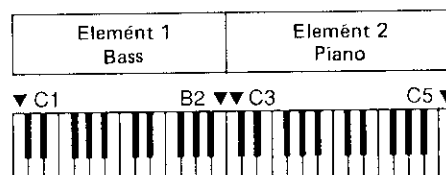
Remarques:

Après avoir déplacé le curseur sur le paramètre que vous souhaitez régler, vous pouvez modifier les données de la manière habituelle ou appuyer sur [F8] (Kbd), puis appuyer sur une touche du clavier du SY99 pour entrer une note. (Les notes du clavier du SY99 vont de E0 à G6.)

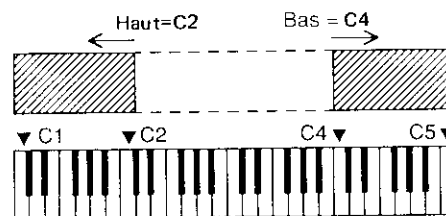
Si vous voulez qu'un élément joue sur la plage entière du clavier, laissez ce paramètre réglé sur Low=C-2 et High=G8.

Ce paramètre peut être utilisé pour créer des effets de partage du clavier pour lesquels différents éléments jouent dans des zones différentes du clavier. Par exemple, dans une voix à deux éléments pour laquelle l'élément 1 est un son de basse et l'élément 2 est un son de piano,

réglez l'élément 1 sur Low=E0 et High=B2 et réglez l'élément 2 sur Low=C3 et High=G6. Avec ces réglages, les notes en-dessous du C médian joueront la basse (élément 1) et les notes au-dessus du C médian joueront le piano (élément 2).



Il est possible de régler la limite basse au-dessus de la limite haute. Dans ce cas, l'élément joue pour les notes au-dessus de la limite basse et en dessous de la limite haute. Le schéma suivant indique la plage du clavier que jouerait un élément réglé sur Low=C4 et High=C2.

**Remarques:**

Le réglage note limit sera ignoré si le mode Voice est sur mono (voice mode 1:1AFM mono, 2:2AFM mono et 3:4AFM mono).

COMMON DATA

5. Element velocity limit

JUMP #206

Sommaire: Spécifie la plage de vélocité qui joue chaque élément.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 05: VILimit (JUMP #206)

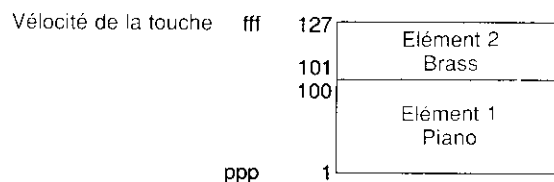
Spécifiez : la plage de vélocité qui joue chaque élément

ELEMENT VELOCITY LIMIT				EL	1234	206
VOICE=1 -D01(49) ST*Concert						
		Low	High			
Element1	AFM	1	127			
Element2	AFM	1	127			
Element3	AFM	20	127			
Element4	AFM	1	127			
E1	E2	E3	E4			

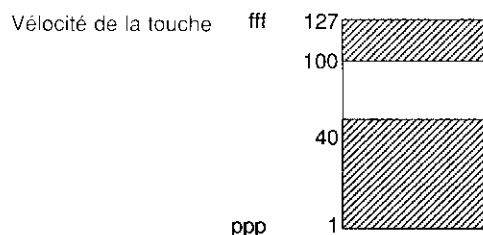
- ❶ Low Velocity Limit (1...127): Ceci est la vélocité la plus basse à laquelle l'élément sera joué.
- ❷ High Velocity Limit (1...127): Ceci est la vélocité la plus haute à laquelle l'élément sera joué.
- ❸ Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques:

Si vous voulez jouer un élément dans la totalité de la plage de vélocité, laissez ce paramètre réglé sur Low=1 et High=127. Ce paramètre peut être utilisé pour faire en sorte que les notes jouent des éléments différents selon que vous jouez fort ou léger. Par exemple, dans un élément à deux voix pour lequel l'élément 1 est un son de piano et l'élément 2 est un son de cuivre, réglez l'élément 1 sur Low=1 et High=100 et réglez l'élément 2 sur Low=101 et High=127. Avec ces réglages, les notes jouées légèrement joueront un son de piano (élément 1) et les notes jouées fort joueront un son de cuivre (élément 2). Si vous le souhaitez, vous pouvez faire en sorte que les limites de vélocité des éléments se chevauchent ou utiliser plus de deux éléments.



Il est possible de régler la limite basse au-dessus de la limite haute. Dans ce cas, l'élément est joué pour les valeurs de vélocité extérieures aux limites. Le schéma suivant montre la plage de vélocité qui jouera un élément réglé sur Low = 100 et High = 40.



COMMON DATA

6. Element dynamic pan

JUMP #207

Sommaire: Sélectionne les données Dynamic Pan utilisées par chaque élément. Les données Dynamic pan sélectionnées déterminent la manière dont la position stéréo de l'élément change dans le temps.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 06: ElemPan

(JUMP #207)

Spécifiez : les données Dynamic Pan utilisées pour chaque élément.

ELEMENT DYNAMIC PAN				EL	207
VOICE=1 -D01(49) ST*Concert					
Dynamic Pan Select					
Element1	AFM	P- 3	Right 5		
Element2	AFM	P- 9	Left 5		
Element3	AWM	P- 1	Center		
Element4	AWM	P- 1	Center		
E1	E2	E3	E4		

- ❶ Dynamic Pan Select (I1...32, C1...32, P1...64): Ceci spécifie les données dynamic pan qui déplacent la position stéréo de cet élément dans le temps. Le numéro et le nom des données "pan" sélectionnées sont affichés. Pour une voix interne, sélectionnez une mémoire de données "pan" Internal ou Preset. Pour une voix sur carte, sélectionnez une mémoire de données "pan" Card ou Preset.

- ❷ Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.
- ❸ Appuyez sur [F8] pour éditer les données "pan" actuellement sélectionnées. (Seules les données "pan" internes peuvent être éditées.)

Remarques: Chaque mémoire Dynamic Pan contient les données suivantes.

- Pan Source qui permet de contrôler le mouvement panoramique par la vélocité, le numéro de note ou le LFO
- réglages EG qui déterminent le mouvement panoramique dans le temps:
- un Pan Name

Soixante-quatre positionnements panoramiques présélectionnés sont fournis. Les détails de chacune de ces mémoires sont donnés dans les sections suivantes. En outre, 32 mémoires internes sont à votre disposition pour vous permettre de stocker vos propres données "pan" et une carte RAM peut recevoir 32 mémoires de données "pan" supplémentaires. La section suivante, 6.0 Dynamic Pan Edit, explique comment éditer les données dynamic pan.

VOICE EDIT MODE

Données Preset Dynamic Pan Memory

N°	Nom	Description
1	Center	fixé au centre
2	Right 6	fixé complètement à droite
3	Right 5	...
4	Right 4	...
5	Right 3	...
6	Right 2	...
7	Right 1	fixé légèrement à droite
8	Left 6	fixé complètement à gauche
9	Left 5	...
10	Left 4	...
11	Left 3	...
12	Left 2	...
13	Left 1	fixé légèrement à gauche
14	L>R slow	déplacement lent L → R
15	L>R	déplacement L → R
16	L>R fast	déplacement rapide L → R
17	R>L slow	déplacement lent R → L
18	R>L	déplacement R → L
19	R>L fast	déplacement rapide R → L
20	C>R slow	déplacement lent C → R
21	C>R	déplacement C → R
22	C>R fast	déplacement rapide C → R
23	C>R slow	pause au centre puis déplacement lent C → R
24	C→R	pause au centre puis déplacement C → R
25	C→R fast	pause au centre puis déplacement rapide C → R
26	C>L slow	déplacement lent C → L
27	C>L	déplacement C → L
28	C>L fast	déplacement rapide C → L
29	C>L slow	pause au centre puis déplacement lent C → L
30	C→L	pause au centre puis déplacement C → L
31	C→L fast	pause au centre puis déplacement rapide C → L
32	L<R slow	commencement à L puis déplacement lent entre LR
33	L<R	commencement à L puis déplacement entre LR
34	L<R narrow	commencement à L puis déplacement (étroit) entre LR
35	L<R fast	commencement à L puis déplacement rapide entre LR

N°	Nom	Description
36	R<>L slow	commencement à R puis déplacement lent entre RL
37	R<>L	commencement à R puis déplacement entre RL
38	R<>L narrow	commencement à R puis déplacement étroit entre RL
39	R>L fast	commencement à R puis déplacement rapide entre RL
40	C>R<>L slw	commencement à C puis déplacement lent entre RL
41	C>R<>L s&n	commencement à C puis déplacement lent et étroit entre RL
42	C>R<>L	commencement à C puis déplacement entre RL
43	C>R<>L fst	commencement à C puis déplacement rapide entre RL
44	C→R<>L sl	pause à C puis déplacement lent entre RL
45	C→R<>L	pause à C puis déplacement entre RL
46	C→R<>L fs	pause à C puis déplacement rapide entre RL
47	C>L<>R slw	commencement à C puis déplacement lent et étroit entre LR
48	C>L<>R s&n	commencement à C puis déplacement lent et étroit entre LR
49	C>L<>R	commencement à C puis déplacement entre LR
50	C>L<>R fst	commencement à C puis déplacement rapide entre LR
51	C→L<>R sl	pause à C puis déplacement lent entre LR
52	C→L<>R	pause à C puis déplacement entre LR
53	C→L<>R fs	pause à C puis déplacement rapide entre LR
54	LFO MWheel	Commande règle l'intensité (0 initial) du panoramique LFO
55	LFO wide	Large panoramique par LFO
56	Note wide	Large panoramique par numéro de note
57	Note narrow	Panoramique étroit par numéro de note
58	Notew+EG n	Large panoramique par numéro de note + mouvement étroit LR
59	Noten+EG w	Panoramique étroit par numéro de note + mouvement large LR
60	Vel wide	Large panoramique par vitesse de touche
61	Vel narrow	Panoramique étroit par vitesse de touche
62	Vel w+EG n	Large panoramique par vitesse de touche + mouvement étroit LR
63	R&L 1	Variation du mouvement LR répété
64	R&L 2	Variation du mouvement LR répété

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.0 Dynamic pan edit

Sommaire: Cette fonction vous permet d'éditer les données Dynamic Pan actuellement sélectionnées.

Procédure:

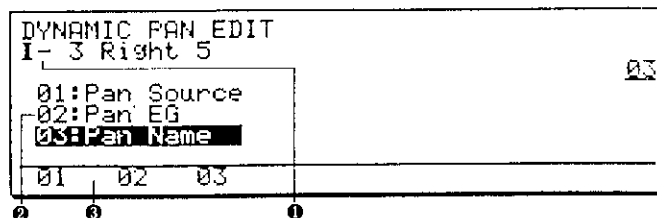
A partir de : l'opération Voice Common 06:
ElemPan (JUMP #207)

Quand : une mémoire Dynamic Pan interne est sélectionnée

Appuyez : sur [F8] (Edit)

Sélectionnez : le paramètre Dynamic Pan que vous souhaitez éditer.

une mémoire Pan interne comme cela est expliqué à la section suivante 6.0.1 Copy Pan Data.



- 1 Le nom et le numéro des données Dynamic Pan sélectionnées sont affichés.
- 2 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.

- 01: Pan Source: Sélectionne une source de contrôle (vitesse, numéro de note ou LFO) pour affecter la fonction Dynamic Pan. (Voir 6.1 Pan Source)
- 02: Pan EG: Règle le générateur d'enveloppe de positionnement panoramique. (Voir 6.2 Pan EG)

- 03: Pan Name: Assigne un nom composé de dix caractères aux données Pan. (Voir 6.3 Pan Name)

- ③ Appuyez sur [F1] – [F3] pour sélectionner l'opération correspondante.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.0.1 Copy pan data

Sommaire: Cette fonction copie les données Dynamic Pan d'une autre mémoire dans une mémoire de données Pan interne.

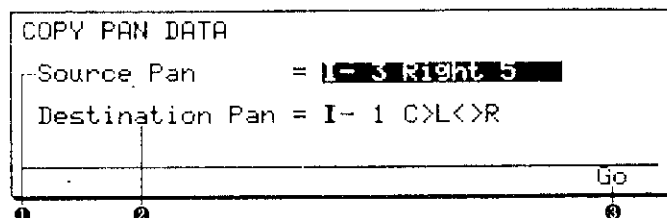
Procédure:

Lorsque : des données Dynamic Pan sont éditées
Appuyez : sur [COPY] pour obtenir l'affichage suivant.

Spécifiez : la source et la destination pan

Pour copier : les données Pan, appuyez sur [F8]

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].



- ① Source Pan: Sélectionne les données Dynamic Pan à copier.
- ② Destination Pan: Sélectionne les données Dynamic Pan (internes 1 – 32) dans lesquelles les données Source Pan doivent être copiées.
- ③ Après avoir sélectionné Source Pan et Destination Pan, appuyez sur [F8] (Go) pour copier les données. Le message "Are you sure ?" sera affiché. Appuyez sur [YES] pour copier les données.

Remarques: Seules les mémoires de données Pan internes peuvent être éditées. Si vous voulez éditer une des tables Pan pré-réglées, utilisez cette fonction pour la copier dans une mémoire Pan interne.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.1 Pan source

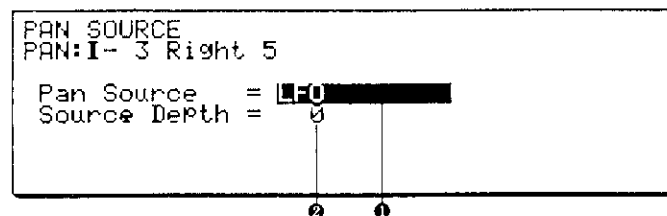
Sommaire: Ceci détermine la manière dont la répartition dynamique est affectée: par la vitesse des touches jouées, par le numéro de touche ou le LFO.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Dynamic Pan Edit

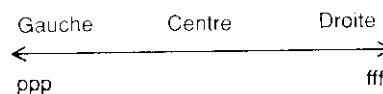
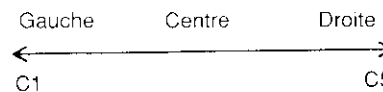
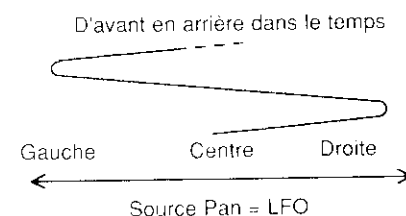
Sélectionnez : 01:Pan Source

Spécifiez : Pan Source et Source Depth.



- ① Pan Source (Velocity, Key Note Number, LFO): Sélectionne une source de contrôle qui affectera le positionnement dynamique. Lorsque velocity est sélectionné, la force avec laquelle vous jouez les notes affectera le positionnement. Lorsque note number est sélectionné, les notes au-dessus du C médian sont positionnées vers la droite et les touches en dessous du C médian sont positionnées vers la gauche. Lorsque LFO est sélectionné, le LFO de l'élément déplace continuellement le son.

- ② Source Depth (0...127): Ceci détermine l'intensité avec laquelle la Pan Source sélectionnée affecte le panning. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la source Pan sélectionnée n'a pas d'effet. Lorsque ce paramètre est réglé sur 127, la source Pan sélectionnée déplace l'élément de l'extrême gauche à l'extrême droite.

Source Pan = Vitesse**Source Pan = Numéro de note****Source Pan = LFO**

VOICE EDIT MODE

Remarques: Le panning dynamique est contrôlé par deux facteurs agissant conjointement: Pan Source et Pan EG.

Reportez-vous au schéma de 6.2 Pan EG pour un exemple.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.2 Pan EG

Sommaire: Spécifie la manière dont l'élément sera positionné dans le temps, à partir du moment où chaque note est jouée.

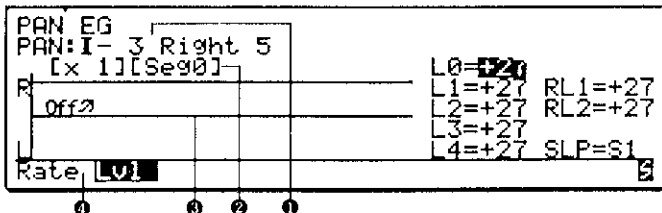
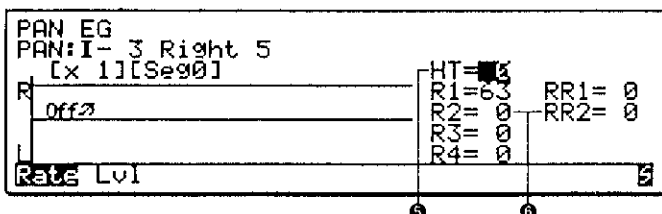
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Dynamic Pan Edit

Sélectionnez : 02:Pan EG

Appuyez sur : [F1] (Rate) pour fixer les différentes vitesses du générateur d'enveloppe.

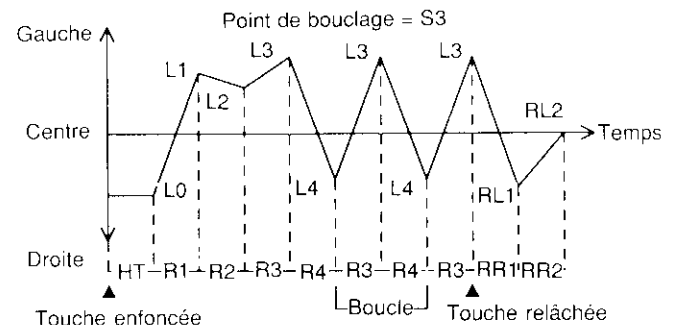
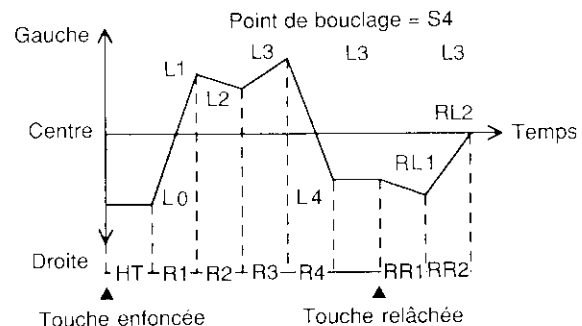
Appuyez sur : [F2] (Lv1) pour régler les différents niveaux du générateur d'enveloppe.



- Le numéro et le nom des données Dynamic Pan actuellement sélectionnées sont affichés.
- Ceci indique le segment affiché et la plage de l'affichage graphique du générateur d'enveloppe. Pour changer la plage, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F1] - [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Pour passer à l'affichage graphique d'un autre segment du générateur d'enveloppe, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8], pour choisir Seg0 - Seg4, Rel1.
- Le générateur d'enveloppe "pan" est affiché graphiquement.
- Appuyez sur [F1] (Rate) pour fixer les différentes vitesses du générateur d'enveloppe. Appuyez sur [F2] (Lv1) pour régler les différents niveaux du générateur d'enveloppe.
- HT (Keyon Delay Time 63 ... 0): Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, le générateur d'enveloppe "pan" commencera dès qu'une touche est pressée. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard sera long avant que le générateur d'enveloppe "pan" commence.
- R1 - R4, RR1 - RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0 ... 63): Keyon Rates 1 - 4 et Release Rates 1 - 2 déterminent la vitesse du générateur d'enveloppe "pan". Plus la

valeur est élevée, plus le changement est rapide. Reportez-vous au schéma suivant.

- L0 - L4, RL1 - 2 (Keyon Levels, Release Levels-32...+32); Keyon Levels 0 - 4 et Release Levels 1 - 2 déterminent la direction du panning et l'amplitude d'action du générateur d'enveloppe "pan". Les valeurs négatives entraînent un mouvement vers la gauche et les valeurs positives, un mouvement vers la droite. Reportez-vous au schéma suivant.
- SLP (Loop Point S1 - S4): Ce réglage spécifie le segment à partir duquel le générateur d'enveloppe continue à boucler si une touche reste enfoncée lorsque l'enveloppe est terminée. Reportez-vous au schéma suivant.



Lorsque vous enfoncez une touche, le son est sorti à la position "pan" de L0. Lorsque le temps de maintien hold time (HT) s'est écoulé, la position "pan" change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque la position "pan" atteint L1, elle change à la vitesse de R2 jusqu'à ce qu'elle atteigne L2. Lorsque la position "pan" atteint L2, elle change à la vitesse de R3 jusqu'à la position de L3. Lorsque la position "pan" atteint L3, elle change à la vitesse de R4 jusqu'à la position de L4. Lorsque la position "pan" atteint L4, le générateur d'enveloppe commence à boucler à partir du segment spécifié (dans le schéma ci-dessus, SLP=S3).

Lorsque vous relâchez la touche, la position "pan" change à la vitesse de RR1 jusqu'à la position de RL1. Lorsque la position "pan" atteint RL1, elle change à la vitesse de RR2 jusqu'à la position de RL2.

Remarques: Hold Time (HT) est un réglage de *temps*, mais les différents réglages Rate expriment des *vitesse*s (pentes). Plus la valeur de Hold Time est élevée, plus le temps de retard est long avant que le générateur d'envel-

oppe "pan" commence, mais des valeurs Rate élevées entraînent un changement plus rapide. Le résultat final du générateur d'enveloppe Pan dépend du réglage Pan Source.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.3 Pan name

Sommaire : Spécifiez un nom de dix caractères pour la mémoire Pan interne que vous souhaitez éditer.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Dynamic Pan Edit

Sélectionnez : 03:Pan Name

Spécifiez : le nom pour la mémoire pan.

- ❶ Entrez un nom de dix caractères pour les données Pan.
- ❷ Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- ❸ Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ❹ Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Les différentes manières d'entrer des caractères sont expliquées dans la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.

PAN NAME									
↓ [Right 5]									
Clr	Uppr	Lowr							
❷	❸	❹							

COMMON DATA

7. Output group select

JUMP #208

Sommaire: Spécifie le groupe de sortie de chaque élément.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 07:OutSel (JUMP #208)

Spécifiez : le groupe de sortie de chaque élément

OUTPUT GROUP SELECT				EL	1234	208
VOICE=I -D01(49) ST*Concert						
Element1	AFM	=	5012			
Element2	AFM	=	both			
Element3	AFM	=	both			
Element4	AFM	=	both			
E1	E2	E3	E4			

- ❶ Element 1 - 4 (off, grp1, grp2, both): Chacun des éléments d'une voix est positionné indépendamment, et le signal stéréo pour l'ensemble de la voix est envoyé à Output 1 et/ou Output 2 via le mélangeur "wet:dry" 2. Si vous désactivez la sélection de groupe de sortie pour un élément, cet élément ne sera pas envoyé à l'unité d'effets.

Remarque: Le réglage d'effet wet:dry détermine le mélange entre le son traité par l'effet et le signal stéréo provenant des tables de positionnement panoramique. Si le réglage wet:dry est de 100:0, le mouvement panoramique stéréo n'aura pas d'effet étant donné que tout le son de sortie proviendra de l'unité d'effets. Si le réglage wet:dry est de 0:100, le son de l'unité d'effets ne sera pas entendu. Référez-vous à la figure dans 10. Effect set, à la page 104.

COMMON DATA

8. Random pitch

JUMP #209

Sommaire: Spécifie le degré de la variation de hauteur aléatoire pour la voix.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 08:Random (JUMP #209)

Spécifiez : le degré de variation de hauteur aléatoire.

RANDOM PITCH		EL	1234	209
VOICE=I -D01(49) ST*Concert				
Random Pitch Depth = 2				

VOICE EDIT MODE

- 1 Random Pitch Depth (0...7) : Lorsque la valeur est 0, une touche produit la même hauteur chaque fois qu'elle est pressée. Lorsque la valeur est 1...7, une touche produit une déviation de hauteur aléatoire. Plus la valeur est élevée, plus la déviation par rapport à la hauteur standard est importante.

Remarques: Ce paramètre est utile pour simuler les instruments qui ont naturellement une hauteur instable.

La déviation de hauteur aléatoire est appliquée séparément à chaque élément de la voix, ce qui signifie que des différences peuvent apparaître entre les éléments.

COMMON DATA

9. Portamento

JUMP #210

Sommaire: Spécifie le mode Portamento et la durée. Le Portamento crée un glissement en douceur de la hauteur d'une note à la hauteur de la suivante.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 09:Porta (JUMP #210)

Spécifiez : le mode de portamento et la durée.

```
PORTAMENTO          EL 1234 210
VOICE=I -D01(49) ST*Concert
Portamento Mode = follow
Portamento Time = 12
*Portamento affects only AFM elements.*
Mode 12ms
```

- 1 Portamento Mode: Si le mode Voice actuellement sélectionné est polyphonique (modes Voice 4 – 10), le portamento mode est fixé en mode Follow. Si le mode Voice actuellement sélectionné est monophonique (mo-

des Voice 1 – 3), le portamento mode peut être réglé sur Fingered ou Fulltime.

Fingered portamento: Le Portamento est appliqué seulement si vous jouez une note avant d'avoir relâché la précédente, c'est-à-dire lorsque vous jouez en legato.

Full Time portamento: Le Portamento est appliqué entre toutes les notes.

- 2 Portamento Time (0...127): Ceci détermine la durée du glissement de hauteur entre les notes. Plus la valeur est élevée, plus le glissement est long et lent.

Remarques: Si vous ne voulez pas de portamento, réglez Portamento Time sur 0 de manière à ce que le changement de hauteur entre les notes soit instantané.

Comme on le remarque dans l'affichage, le Portamento n'est appliqué qu'aux éléments AFM. Il n'a pas d'effet sur les voix qui utilisent des éléments AWM (modes Voice 6 – 8). Si une voix utilise à la fois des éléments AFM et AWM (modes Voice 9 et 10), le portamento n'est appliqué qu'aux éléments AFM dans la voix.

COMMON DATA

10. Effect set

JUMP #212

Sommaire: Spécifie la manière dont les unités d'effet sont connectées, sélectionne un type d'effet pour chaque unité et effectue les réglages pour chaque effet.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 10:Effect (JUMP #212)

Sélectionnez : le paramètre d'effet que vous voulez éditer.

```
EFFECT SET          EL 1234 212
VOICE=I -D01(49) ST*Concert
01:Effect Mode Select 01
02:Effect Send
03:Effect 1 Parameter
04:Effect 2 Parameter
05:Effect Control
01 02 03 04 05
```

- 1 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.

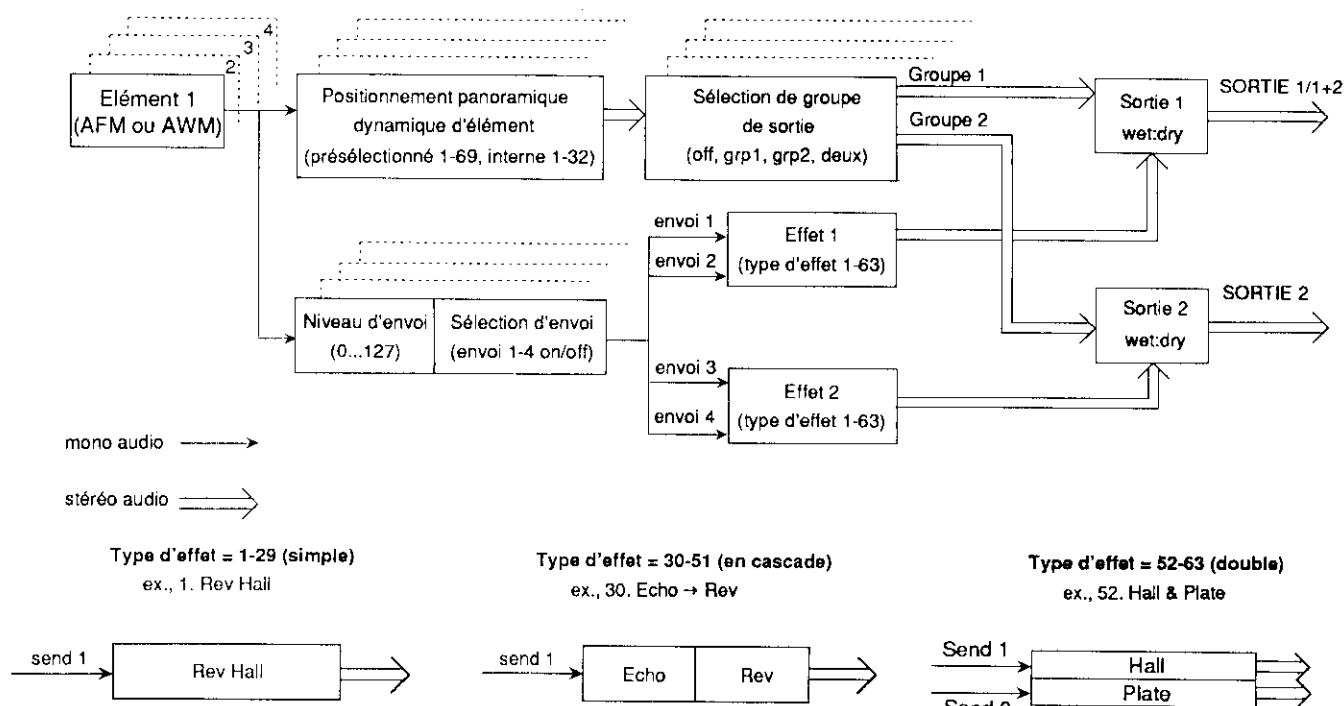
01 : Effect Mode Select: Spécifie la manière dont les deux unités d'effets sont connectées, le type d'effet, le niveau de sortie de l'effet et l'équilibre wet:dry. Voyez 10.1 Effect mode select.

- 02: Effect Send: Spécifie la façon dont le son de chaque élément de la voix sera envoyé aux unités d'effets. Reportez-vous à 10.2 *Effect send*.
- 03: Effect 1 Parameter: Effectuez les réglages pour l'unité d'effets 1. Voyez 10.3 *Effect 1 parameter*.
- 04: Effect 2 Parameter: Effectuez les réglages pour l'unité d'effets 2. Ces paramètres sont exactement identiques à ceux de l'unité d'effets 1. Voyez 10.3 *Effect 1 parameter*.

- 05: Effect Control: Spécifie comment les paramètres d'effet seront affectés par les messages de changement de programme, l'aftertouch, la vélocité, la pondération de touche et le LFO. Référez-vous à 10.5 *Effect control*.

- ② Appuyez sur [F1] - [F5] pour sélectionner l'opération correspondante.

L'illustration suivante montre le parcours du signal d'une voix normale par rapport au système d'effets.



COMMON DATA/EFFECT SET

10.0.1 Copy voice effect

Sommaire: Cette fonction copie les données Effect d'une autre voix dans les données d'effet de la voix actuellement éditée.

Procédure:

Pendant : l'édition des données d'effets (opérations 10.0 - 10.5)

Appuyez sur : [COPY] pour obtenir l'affichage suivant:

Spécifiez : la voix à partir de laquelle vous allez copier les données d'effet.

Pour copier : les données, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].

```

COPY EFFECT
Source Select
VOICE 1 -A01(01) Rocks
Rocks 05:EP:76St 09:PL:Rock 13:KY:Smok
0:AP:Crsk 0:EP:Clas 10:EP:DXis 14:KY:Crsc
0:AP:Conc 0:EP:Nite 11:EP:Grnd 15:KY:Clav
0:AP:Stal 0:EP:Relr 12:EP:VoxL 16:KY:Reso
Voic Mult
  
```

- ① Utilisez les touches de mémoire de voix, les touches de banque A - D et les touches de mémoire de voix 1 - 16 pour sélectionner une voix source à partir de laquelle vous allez copier les données d'effet.

VOICE EDIT MODE

- ② Appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" apparaîtra. Si vous êtes sûr de vouloir copier les données d'effet, appuyez sur [YES] et les données d'effet seront copiées de la voix sélectionnée sur la voix que vous êtes en train d'éditer.

Remarque: Les réglages effect send (reportez-vous à la section 10.2 Effect send) ne seront pas copiés.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.1 Effect mode select

JUMP #213

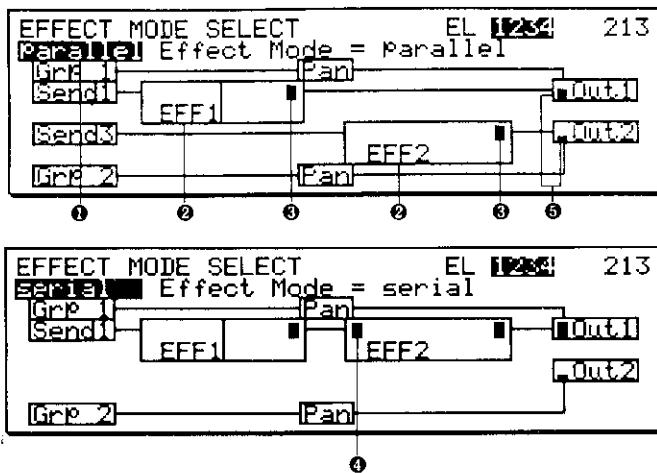
Sommaire: Spécifie le mode d'effet qui détermine comment les deux unités d'effets sont reliées, le type d'effet pour chaque unité, les niveaux de sortie d'effet et l'équilibre de volume entre le son traité et le son non traité.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set (JUMP #212)

Sélectionnez : l'opération 01:Effect Mode Select (JUMP #213)

Sélectionnez : le mode d'effet, les types d'effet et les niveaux d'effet et l'équilibre wet: dry.



- ① Effect Mode (off, sérial, parallel): Ceci détermine la manière dont les deux unités d'effets seront reliées. Le mode d'effet est représenté graphiquement sur l'écran. Lorsque Effect Mode est réglé sur Off, les unités d'effets ne seront pas utilisées. Aucun son traité par les effets ne sera ajouté au son envoyé aux groupes de sortie 1 et 2 à partir des deux groupes stéréo.

Lorsque Effect mode est réglé sur Serial, le signal audio des envois (un, deux ou trois selon le type d'effet sélectionné pour chaque unité d'effets) sera envoyé aux deux unités d'effets comme illustré à l'affichage. La sortie de l'unité d'effets 1 passera par l'unité d'effets 2; c'est-à-dire que les unités d'effets seront connectées en série.

Lorsque Effect Mode est réglé sur Parallel, le signal audio des envois (un, deux ou trois selon le type d'effet sélectionné pour chaque unité d'effets) sera envoyé aux deux unités d'effets comme illustré à l'affichage.

- ② Effect 1 Type, Effect 2 Type (1...63): Ils déterminent le type d'effet pour chacune des deux unités d'effets. Une liste de 63 effets avec leurs paramètres est donnée dans la section suivante 10.3 Effect 1 parameter (page 108).
- ③ EFF1/EFF2 Output level 1,2 (0...100%): Ils déterminent le niveau de sortie de chaque unité d'effets. Le niveau est indiqué en chiffres et également sous forme de graphique en barres. Si un effet de type double (52-63) est utilisé, vous pouvez régler le niveau de sortie indépendamment pour chaque unité d'effets. Avec un réglage de 0%, l'unité d'effets ne sortira pas de son et avec un réglage de 100%, la sortie de l'unité d'effets sera intégrale.
- ④ Effect 2 Mix Level (0...100%): Il détermine la quantité de Effect 2 ajouté à la chaîne d'effets.
- ⑤ Out1/Out2 wet:dry (100:0...0:100): Ils déterminent le mélange entre les sons traités (wet) et non traités (dry) pour chaque sortie 1 et 2. Avec un réglage de 100:0, seul le son traité de l'unité d'effets sera entendu. Avec un réglage de 0:100, seul le son de positionnement pan dynamique sera entendu.

Si l'équilibre wet:dry est réglé sur 100:0, le son de positionnement pan ne sera pas entendu, ce qui signifie que les réglages element dynamic pan n'auront pas d'effet.

Effets simples

01. Rev Hall
02. Rev Room 1
03. Rev Room 2
04. Rev Room 3
05. Rev Stage 1
06. Rev Stage 2
07. Rev Plate
08. Rev White Room
09. Rev Tunnel
10. Rev Canyon
11. Rev Basement
12. Early Reflection 1
13. Early Reflection 2
14. Gate Rev
15. Reverse
16. Delay L,R
17. Delay L,C,R
18. Stereo Echo
19. Pitch Change 1
20. Pitch Change 2
21. Pitch Change 3
22. Aural Exciter ®*
23. EG Flange
24. EG Chorus
25. EG Symphonic
26. EG Phasing
27. Rotary SP
28. Ring Modulator
29. D. Filter (Wah)

Effets en cascade

30. Echo → Rev
31. Delay L,R → Rev
32. Flange → Rev
33. Chorus → Rev
34. Sympho → Rev
35. Phase → Rev
36. Aural Exciter®* → Rev
37. Dist → Rev
38. Dist → Dly L,R
39. Dist → St.Echo
40. EQ → Rev 1 (Hall)
41. EQ → Rev 2 (Room)
42. EQ → Delay L,R
43. EQ → St.Echo
44. EQ → St.Flange
45. EQ → St.Chorus
46. EQ → Symphonic
47. EQ → St.Phasing
48. St.Flange → Delay L,R
49. St.Chorus → Delay L,R
50. Symphonic → Delay L,R
51. St.Phasing → Delay L,R

Effets doubles

52. Hall & Plate
53. Echo & Rev
54. Delay & Rev
55. St.Flange & St.Chorus
56. St.Flange & Symphonic
57. Symphonic & St.Chorus
58. St.Flange & Rev
59. St.Chorus & Rev
60. Symphonic & Rev
61. St.Flange & Delay L,R
62. St.Chorus & Delay L,R
63. Symphonic & Delay L,R

**Aural Exciter® est une marque déposée et est fabriqué sous licence concédée par APHEX Systems Ltd.*

COMMON DATA/EFFECT SET**10.2 Effect send**

JUMP #219

Sommaire: Spécifie comment le son de chaque élément de la voix sera envoyé à chacun des un, deux, trois ou quatre envois d'effets.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set (JUMP #212)

Sélectionnez : l'opération 02:Effect Send (JUMP#219)

Spécifiez : les réglages effect send pour chaque élément.

EFFECT SEND				EL 1234		219
VOICE=1 -D01(49) ST*Concert				Val		Scaling
E1:AFM	1	-	3	127	+0	+0
E2:AFM	1	-	3	127	+0	+0
E3:AFM	1	-	3	127	+0	+0
E4:AFM	1	-	3	127	+0	+0
E1	E2	E3	E4	1	2	3

- ❶ Send Sel (send select 1-4): Spécifie si oui ou non le son de l'élément est envoyé à chaque effect send 1-4. Le nombre d'envois d'effets disponible dépendra du mode d'effet et du type d'effet. Les envois d'effets non existants seront indiqués par un trait d'union (-) et ne pourront être sélectionnés. Dans l'affichage ci-dessus, effect send 1 et 2 sont disponibles. Si un envoi d'effet est activé, son numéro est affiché et le son de l'élément sera envoyé à cet envoi d'effet. Si un envoi d'effet est désactivé, un point (.) sera affiché et le son de l'élément ne sera pas envoyé à cet envoi d'effet. Dans l'affichage ci-dessus, l'élément 1 est envoyé à effect send 1 et 3 uniquement.
- ❷ Level (0...127): Spécifie la quantité de son envoyée de l'élément à l'unité d'effets.

- ❸ Vel Sens (-7...+7): Détermine la manière dont la vitesse de touche affecte le niveau effect send de l'élément. Pour des réglages positifs (+1...+7), les notes jouées fortement enverront plus de son à l'unité d'effets. Pour les réglages négatifs (-1...-7), les notes jouées fortement enverront moins de son à l'unité d'effets.
- ❹ Scaling (-7...+7): Détermine la manière dont la position de la touche affecte le niveau effect send de l'élément. Pour des réglages positifs (+1...+7), les notes aiguës enverront plus de son à l'unité d'effets. Pour les réglages négatifs (-1...-7), les notes aiguës enverront moins de son à l'unité d'effets.
- ❺ Appuyez sur [F1] - [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 - 4.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.3 Effect 1 parameter

JUMP #214

Sommaire: Règle les paramètres d'effet pour le type d'effet sélectionné pour l'unité d'effets 1. Ceci s'applique également à l'unité d'effets 1.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect set
(JUMP #212)

Sélectionnez : l'opération 03:Effect 1 Parameter
(JUMP #214)

Spécifiez : les réglages de paramètres pour l'effet sélectionné.

EFFECT 1 PARAMETER			EL 1284	214
Parallel EFF1 Type = 46:EQ -> Symphonic				
01:Low Frequency	=	315	Hz	
02:Low Gain	=	+02	dB	
03:Mid Frequency	=	2.0	KHz	
04:Mid Gain	=	-10	dB	
05:High Frequency	=	12.0	KHz	

- ❶ Le nombre et le type des paramètres d'effet dépendent du type d'effet sélectionné. Reportez-vous aux listes de paramètres suivantes pour chaque type d'effet. Les numéros de paramètre qui n'existent pas pour le type d'effet sélectionné seront affichés par un trait d'union (-).
- ❷ Appuyez sur [F1] ou [F2] pour passer entre les paramètres d'effet 1-5 et 6-10.

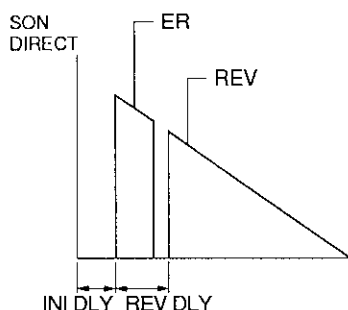
Paramètres d'effet: Une grande partie des types d'effets ont des paramètres identiques. Les paramètres généraux sont expliqués ci-dessous. Les paramètres particuliers à un type d'effet seront expliqués après la liste des paramètres disponible pour ce type d'effet.

- AM Depth: la quantité de modulation d'amplitude
 Delay Time: le retard avant que le son traité soit entendu
 Density: la densité de la réverbération
 Diffusion: l'ampleur spatiale du son réverbérant
 Feedback Delay (FB Delay Time): l'intervalle entre les échos répétés
 Feedback Gain: le rapport entre le volume de chaque écho et le volume de l'écho précédent (les réglages négatifs inverseront la phase)
 Fine (Pitch Fine): réglage fin en centièmes (1/100ème de demi-ton) pour la modification de hauteur
 High (Rev High): la proportion à laquelle la réverbération à haute fréquence chutera par rapport à la durée de réverbération globale.
 High Control: la proportion avec laquelle les hautes fréquences seront maintenues dans chaque écho de feedback successif.
 High Gain: amplifie ou coupe les hautes fréquences.
 HPF (filtre passe-haut): laisse passer les fréquences supérieures à la valeur
 Initial Delay: le retard avant que le son traité par l'effet soit entendu.
 LPF (filtre passe-bas): laisse passer les fréquences inférieures à la valeur
 PM Depth: la quantité de modulation de hauteur
 Modulation Delay: le retard avant le début de la modulation
 Modulation Depth: la quantité de modulation (flanging, chorus, etc.)
 Modulation Frequency: la vitesse de modulation (flanging, chorus, etc.)
 Pitch: la quantité de changement de hauteur en demi-tons
 Reverb Time: le temps nécessaire à au niveau de son de réverbération pour descendre de 60 dB.

Effets simples

1:Rev Hall, 2:Rev Room 1, 3:Rev Room 2,
4:Rev Room 3, 5:Rev Stage 1, 6:Rev Stage 2,
7:Rev Plate

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
2	High	0.1 ... 1.0
3	Diffusion	0 ... 10
4	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
5	Rev Delay	0.1 ... 200.0 ms
6	Density	0 ... 4
7	ER/Rev Balance	0 ... 100 %
8	Low Gain	-12 ... +12 dB
9	High Gain	-12 ... +12 dB
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru



Initial Delay: Ce paramètre règle le délai de durée avant que les réflexions précoces ne commencent.

Rev Delay: Ce paramètre règle le retard entre le début des réflexions précoces et le début de la réverbération.

ER/Rev Balance: Ceci détermine l'équilibre de niveau entre les réflexions précoces et la réverbération. Avec un réglage de 0%, seule la réverbération sera entendue. Avec un réglage de 100%, seules les réflexions précoces seront entendues.

8:Rev White Room, 9:Rev Tunnel, 10:Rev Canyon, 11:Rev Basement

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
2	High	0.1 ... 1.0
3	Diffusion	0 ... 10
4	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
5	Width	0.5 ... 30.2 m
6	Height	0.5 ... 30.2 m
7	Depth	0.5 ... 30.2 m
8	Wall Vary	0 ... 30
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Width, Height, Depth: Ces paramètres déterminent la taille de la pièce simulée en mètres.

Wall Vary: Ce paramètre détermine l'irrégularité des surfaces des parois. Avec un réglage de 0%, les parois seront parfaitement régulières. Des réglages plus élevés simuleront des parois plus irrégulières, créant de la réverbération plus complexe.

12:Early Ref. 1, 13:Early Ref. 2

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring
2	Room Size	0.1 ... 20.0
3	Liveness	0 ... 10
4	Diffusion	0 ... 10
5	Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
6	ER Number	1 ... 19
7	Feedback Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Feedback Gain	-99 ... +99 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Room Size: Ce paramètre détermine la taille de la pièce simulée en unités arbitraires. Des réglages élevés résulteront en un effet ambiant avec plus d'espace entre les réflexions.

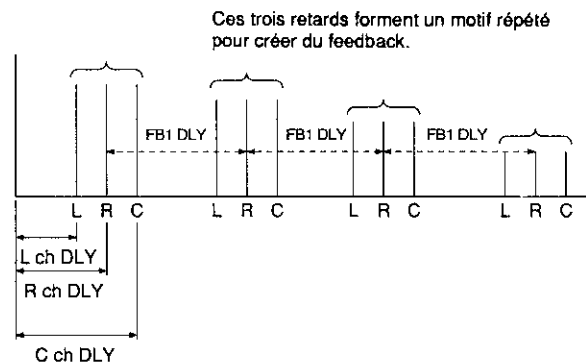
Liveness: Ce paramètre détermine à quel moment les réflexions précoces s'estomperont. Des valeurs élevées produiront un son plus réfléchissant ("live").

ER Number: Ce paramètre détermine le nombre des réflexions précoces qui apparaîtront.

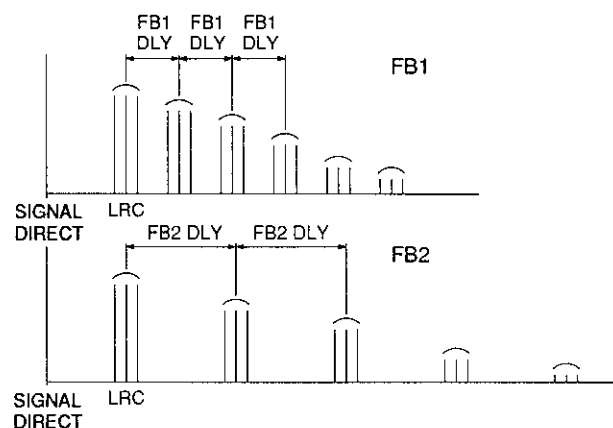
VOICE EDIT MODE

14:Gate Reverb, 15: Reverse Gate

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Type	Type A, Type B
2	Room Size	0.1 ... 20.0
3	Liveness	0 ... 10
4	Diffusion	0 ... 10
5	Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
6	ER Number	1 ... 19
7	Feedback Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Feedback Gain	-99 ... +99 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

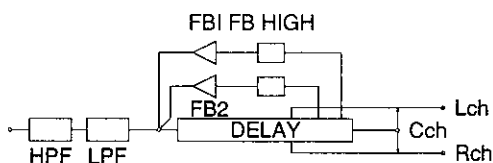


Le schéma suivant montre comment le motif des sons avec double/triple durée de retard (Lch Delay Time, Rch Delay Time, Center Delay Time) est répété à des intervalles de durée de feedback FB1 et FB2.



16:Delay L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Lch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
2	Rch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
3	—	—
4	FB1 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
5	FB2 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
6	FB Gain	-99 ... +99 %
7	FB1 High Control	0.1 ... 1.0
8	FB2 High Control	0.1 ... 1.0
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru



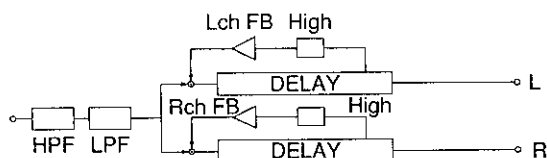
Ces programmes de retard produisent un retard double (16.Delay L,R) ou triple (17.Delay L,C,R) avec deux boucles de feedback. Le schéma suivant montre le motif créé par les deux durées/trois durées de retard, et le résultat de FB1.

17:Delay L, C, R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Lch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
2	Rch Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
3	Center Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
4	FB1 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
5	FB2 Delay Time	0.1 ... 1360.0 ms
6	FB Gain	-99 ... +99 %
7	FB1 High Control	0.1 ... 1.0
8	FB2 High Control	0.1 ... 1.0
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

18:Stereo Echo

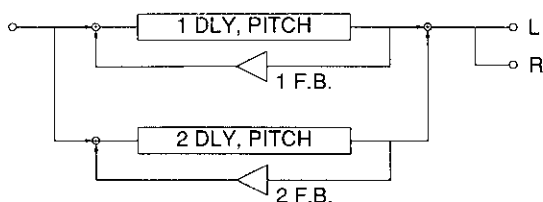
No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Lch Init Dly Time	0.1 ... 680.0 ms
2	Lch FB Delay Time	0.1 ... 680.0 ms
3	Lch FB Gain	-99 ... +99 %
4	Rch Init Dly Time	0.1 ... 680.0 ms
5	Rch FB Delay Time	0.1 ... 680.0 ms
6	Rch FB Gain	-99 ... +99 %
7	Lch FB High con.	0.1 ... 1.0
8	Rch FB High con.	0.1 ... 1.0
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru



Ce type d'effets produit deux retards indépendants avec feedback indépendant.

19:Pitch Change 1

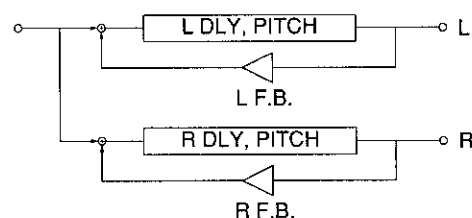
No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	1 Pitch	-24 ... +24
2	1 Fine	-100 ... +100
3	1 Delay	0.1 ... 650.0 ms
4	1 FB Gain	-99 ... +99 %
5	1 Level	0 ... 100 %
6	2 Pitch	-24 ... +24
7	2 Fine	-100 ... +100
8	2 Delay	0.1 ... 650.0 ms
9	2 FB Gain	-99 ... +99 %
10	2 Level	0 ... 100 %



Ce type d'effets produit deux changements de hauteur indépendants, l'un avec retard et l'autre avec feedback. Le son des deux changements de hauteur est combiné aux sorties gauche et droite.

20:Pitch Change 2

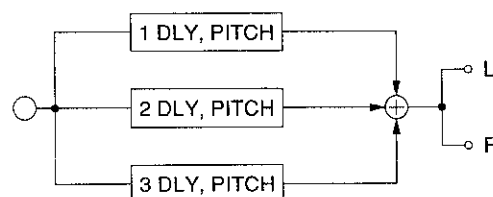
No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	L Pitch	-24 ... +24
2	L Fine	-100 ... +100
3	L Delay	0.1 ... 650.0 ms
4	L FB Gain	-99 ... +99 %
5	R Pitch	-24 ... +24
6	R Fine	-100 ... +100
7	R Delay	0.1 ... 650.0 ms
8	R FB Gain	-99 ... +99 %
9	—	—
10	—	—



Ce type d'effets produit deux changements de hauteur indépendants, l'un avec retard et l'autre avec feedback. Le son de chaque changement de hauteur est envoyé indépendamment des sorties gauche et droite.

21:Pitch Change 3

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	1 Pitch	-24 ... +24
2	1 Fine	-100 ... +100
3	1 Delay	0.1 ... 1300.0 ms
4	2 Pitch	-24 ... +24
5	2 Fine	-100 ... +100
6	2 Delay	0.1 ... 1300.0 ms
7	3 Pitch	-24 ... +24
8	3 Fine	-100 ... +100
9	3 Delay	0.1 ... 1300.0 ms
10	—	—



VOICE EDIT MODE

Ce type d'effets produit trois changements de hauteur indépendants, chacun avec retard. Le son des trois changements de hauteur est combiné aux sorties gauche et droite.

22: Aural Exciter®*

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	HPF	500 Hz ... 16 kHz
2	Enhance	0 ... 100 %
3	Mix Level	0 ... 100 %
4	Delay Time	0.1 ... 650 ms
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Cet effet ajoute de nouvelles harmoniques au son pour le préparer pour le mixage.

HPF: Les harmoniques supérieures seront ajoutées aux fréquences situées au-dessus de cette fréquence.

Enhance: Des réglages élevés augmenteront le niveau des harmoniques nouvellement créées.

Mix Level: Ceci détermine le mélange du son direct et le son produit par l'effet Exciter. Des valeurs élevées augmenteront la quantité de son produit par l'effet Exciter.

Delay: Ceci détermine le retard appliqué au son produit par l'effet Exciter.

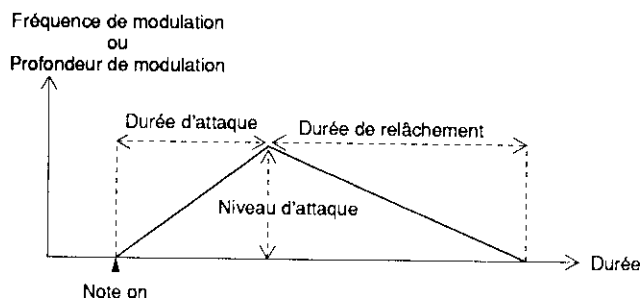
* *Aural Exciter® est une marque déposée et est fabriquée sous licence concédée par APHEX Systems Ltd.*

23:EG Flange

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Attack Time	2.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	2.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
10	Mod. FB Gain	0 ... 99 %

Cet effet produit un effet de flange dont la fréquence de modulation ou la profondeur de modulation peut être contrôlée dans le temps par une simple enveloppe.

EG Target: Ceci détermine quel paramètre sera commandé par l'enveloppe. Si "M.Freq" est sélectionné, l'enveloppe augmentera et diminuera ensuite la fréquence de modulation dans le temps. Si "M.Dep" est sélectionné, l'enveloppe augmentera et diminuera ensuite la profondeur de modulation dans le temps. **Attack Time, Attack Level, Release Time:** Ces paramètres déterminent la forme de l'enveloppe. Cette enveloppe est reprise chaque fois qu'une note est jouée et prendra tout son contour, que la note soit maintenue ou relâchée.



24:EG Chorus

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Attack Time	2.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	2.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40 Hz
8	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
9	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
10	—	—

Cet effet produit un effet de chorus dont la fréquence de modulation ou la profondeur de modulation peut être contrôlée dans le temps par une simple enveloppe. Pour des détails, reportez-vous à l'explication de la section 23. *EG Flange*.

25:EG Symphonic

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Attack Time	2.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	2.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	—	—

Cet effet produit un effet Symphonic dont la fréquence de modulation ou la profondeur de modulation peut être contrôlée dans le temps par une simple enveloppe. Pour des détails, reportez-vous à l'explication de la section 23. *EG Flange*. Symphonic est un effet semblable au chorus mais avec une modulation multiple et une modulation de durée de retard plus importante.

26:EG Phase

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Attack Time	3.0 ... 22000 ms
2	Attack Level	0 ... 100 %
3	Release Time	3.0 ... 22000 ms
4	EG Target	0:M.Freq, 1:M.Dep
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
10	—	—

Cet effet produit un effet Phasing dont la fréquence de modulation ou la profondeur de modulation peut être contrôlée dans le temps par une simple enveloppe. Pour des détails, reportez-vous à l'explication de la section 23. *EG Flange*. (page 112)

27:Rotary Speaker

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Mid Speed	0.05 ... 40 Hz
2	Depth	0 ... 100 %
3	Transition Time	2 ... 22000 ms
4	L/M/H Speed Diff.	0.05 ... 5.80 Hz
5	Switch L/M/H	0:Low, 1:Mid, 2:High
6	Low Gain	-12 ... +12 dB
7	High Gain	-12 ... +12 dB
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Cet effet simule un effet d'enceinte Leslie qui peut être obtenu pour passer en douceur entre les vitesses élevée, intermédiaire réduite. En assignant la commande pour affecter le paramètre 5 (commutateur L/H) de cet effet, vous pouvez commuter entre les vitesses élevées et lentes pendant que vous jouez.

Mid Speed: Ce paramètre détermine la vitesse de rotation intermédiaire.

Transition Time: Ceci détermine le temps nécessaire à l'accélération ou au ralentissement du rotor lors du passage entre les vitesses réduite, intermédiaire et élevée.

L/M/H Speed Diff.: La vitesse élevée est supérieure à la vitesse intermédiaire et la vitesse réduite est inférieure à la vitesse intermédiaire, avec cet écart.

Switch L/M/H: Ce sélecteur est utilisé pour sélectionner la vitesse réduite, intermédiaire ou élevée. Il est peut-être musicalement utile d'assigner une commande pour affecter ce paramètre.

28:Ring Modulator

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Wave PM Depth	0 ... 100 %
2	Wave PM Frq.	0.05 ... 40.0 Hz
3	Wave AM Depth	0 ... 100 %
4	Wave AM Frq.	0.05 ... 40.0 Hz
5	Low Gain	-12 ... +12 dB
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

VOICE EDIT MODE

Cet effet modifie la forme d'onde d'entrée en la multipliant par l'onde sinusoïdale. Les caractéristiques de hauteur et d'amplitude de cette onde sinusoïdale peuvent être librement modifiées.

Wave PM Depth: Ceci détermine la profondeur de la profondeur de modulation de hauteur d'onde sinusoïdale.

Wave PM Frq.: Ceci détermine la profondeur de la fréquence de modulation de hauteur d'onde sinusoïdale.

Wave AM Depth: Ceci détermine la profondeur de la modulation de hauteur d'onde sinusoïdale.

Wave AM Frq.: Ceci détermine la profondeur de la fréquence de modulation d'amplitude d'onde sinusoïdale.

29:D. Filter (Wah)

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Filter Frq.	125 Hz ... 14 kHz
2	Filter 1 Q	1.0 ... 5.0
3	Filter 1 Gain	0 ... +12 dB
4	Filter 2 Q	0.1 ... 0.7
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Cet effet s'applique à un effet wah-wah au son d'entrée à l'aide de deux filtres. Le filtre 1 est un effet de présence; Le filtre 2 et un filtre passe-bande (BPF).

Filter Frq.: Ceci détermine les fréquences des filtres 1 et 2.

Filter 1 Q: Ceci détermine les caractéristiques de largeur du filtre 1.

Filter Gain: Ceci détermine le gain du filtre 1.

Filter 2 Q: Ceci détermine les caractéristiques de largeur du filtre 2.

30:Echo → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Echo Lch Delay	0.1 ... 320.0 ms
2	Echo Lch FB Gain	-99 ... +99 %
3	Echo Rch Delay	0.1 ... 320.0 ms
4	Echo Rch FB Gain	-99 ... +99 %
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Ce type d'effet produit un effet écho suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 18.Stereo Echo (page 111) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son d'écho et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son d'écho sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

31:Delay L,R → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Dly Lch Delay	0.1 ... 640.0 ms
2	Dly Rch Delay	0.1 ... 640.0 ms
3	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
4	Dly FB High	0.1 ... 1.0
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Ce type d'effet produit un effet de retard suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 16.Delay L,R (page 110) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de retard et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son de retard sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

32:Flange → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Ce type d'effet produit un effet de flange suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 23.EG Flange (page 112) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de flange et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son de flange sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

33:Chorus → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Ce type d'effet produit un effet de chorus suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 24.EG Chorus (page 112) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de chorus et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son de chorus sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

34:Sympho → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet symphonique suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 25.EG Symphonic (page 113) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son symphonique et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son symphonique sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

35:Phaser → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet phase suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 26.EG Phase (page 113) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de phase et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son de phase sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

VOICE EDIT MODE

36:Aural Exc → Rev (Aural Exciter®*)

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Ex. HPF	500 Hz ... 16 kHz
2	Ex. Enhance	0 ... 100 %
3	Ex. Mix Level	0 ... 100 %
4	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
5	Rev High	0.1 ... 1.0
6	Rev Diffusion	0 ... 10
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet Exciter suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 22. Aural Exciter (page 112) et 1.Rev Hall (page 109).

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son exciter et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son exciter sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

* Aural Exciter® est une marque déposée et est fabriqué sous licence concédée par APHEX Systems Ltd.

37:Dist → Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Distortion Level	0 ... 100 %
2	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
3	Mid Gain	-12 ... +12 dB
4	Treble Gain	-12 ... +12 dB
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
8	Rev Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de distorsion suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails sur les paramètres reverb, référez-vous à la section 1.Rev Hall (page 109).

Distorsion Level: Ceci détermine le degré de distorsion. Avec un réglage de 0%, le son sera fortement distordu.

Rev Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de distorsion et le son de réverbération. Avec un réglage de 0%, seul le son de distorsion sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de réverbération sera entendu.

38:Dist → Dly L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Distortion Level	0 ... 100 %
2	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
3	Mid Gain	-12 ... +12 dB
4	Treble Gain	-12 ... +12 dB
5	Dly Lch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
6	Dly Rch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
7	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
8	Delay Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de distorsion suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous aux sections 36.Dist → Rev (page 116) et 16.Delay L,R (page 110).

Delay Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de distorsion et le son de retard. Avec un réglage de 0%, seul le son de distorsion sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son de retard sera entendu.

39:Dist → Echo

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Distortion Level	0 ... 100 %
2	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
3	Mid Gain	-12 ... +12 dB
4	Treble Gain	-12 ... +12 dB
5	Echo Lch Delay	0.1 ... 680.0 ms
6	Echo Rch Delay	0.1 ... 680.0 ms
7	Echo FB Gain	-99 ... +99 %
8	Echo Mix Level	0 ... 100 %
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de distorsion suivi d'un effet stéréo. Pour des détails, référez-vous aux sections 36.Dist → Rev (page 116) et 18. Stereo Echo (page 111).

Echo Mix Level: Ceci détermine la proportion entre le son de distorsion et le son d'écho. Avec un réglage de 0%, seul le son de distorsion sera entendu. Avec un réglage de 100%, seul le son d'écho sera entendu.

40:EQ → Rev 1, 41:EQ → Rev 2

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
8	Rev Initial Delay	0.1 ... 400.0 ms
9	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
10	Rev Mix Level	0 ... 100 %

Ces effets produisent un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous à 1.Rev Hall (page 109).

42:EQ → Dly L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Dly Lch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
8	Dly Rch Delay	0.1 ... 1360.0 ms
9	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Ces effets produisent un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet de réverbération. Pour des détails, référez-vous à 16. Delay L, R (page 110).

43:EQ → Echo

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Echo Lch Delay	0.1 ... 680.0 ms
8	Echo Rch Delay	0.1 ... 680.0 ms
9	Echo FB Gain	-99 ... +99 %
10	Echo Mix Level	0 ... 100 %

Ce effet produit un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet écho stéréo. Pour des détails, référez-vous à 18.Stereo Echo (page 111).

44:EQ → Flange

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
10	Flange Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet écho stéréo. Pour des détails, référez-vous à 23.EG Flange (page 112).

VOICE EDIT MODE

45:EQ → Chorus

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
9	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
10	Chorus Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet chorus. Pour des détails, référez-vous à 24.EG Chorus (page 112).

46:EQ → Symphonic

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	Sympho Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet symphonique. Pour des détails, référez-vous à 25.EG Symphonic (page 113).

47:EQ → Phaser

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Low Frequency	32 Hz ... 2.0 kHz
2	Low Gain	-12 ... +12 dB
3	Middle Frequency	315 Hz ... 6.3 kHz
4	Mid Gain	-12 ... +12 dB
5	High Frequency	500 Hz ... 16 kHz
6	High Gain	-12 ... +12 dB
7	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
8	Modulation Depth	0 ... 100 %
9	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
10	Phase Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet d'égalisation à trois bandes suivi d'un effet de phase. Pour des détails, référez-vous à 26.EG Phase (page 113).

48:St.Flange → Delay L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet flanging suivi d'un effet de retard stéréo. Pour des détails, référez-vous aux sections 23.EG Flange (page 112) et 16.Delay L,R (page 110).

49:St.Chorus → Delay L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet chorus suivi d'un effet de retard stéréo. Pour des détails, référez-vous aux sections 24.EG Chorus (page 112) et 16.Delay L, R (page 110)

50:Symphonic → Delay L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet symphonique suivi d'un effet stéréo. Pour des détails, référez-vous aux sections 25.EG Symphonic (page 113) et 16.Delay L,R (page 110).

51:St.Phasing → Delay L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 5.0 ms
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	Delay Mix Level	0 ... 100 %

Cet effet produit un effet de phasing suivi d'un effet stéréo. Pour des détails, référez-vous aux sections 26.EG Phase (page 113) et 16.Delay L,R (page 110).

Effets de type double**52:Hall & Plate**

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Hall Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
2	Hall High	0.1 ... 1.0
3	Hall Diffusion	0 ... 10
4	Hall Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
5	Hall LPF	1 ... 16 kHz, Thru
6	Plate Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
7	Plate High	0.1 ... 1.0
8	Plate Diffusion	0 ... 10
9	Plate Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
10	Plate LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de réverbération et un effet de réverbération de hall en parallèle. Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à la section 1.Rev Hall (page 109).

VOICE EDIT MODE

53:Echo & Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Echo Lch Delay Time	0.1 ... 320.0 ms
2	Echo Rch Delay Time	0.1 ... 320.0 ms
3	Echo FB Gain	-99 ... +99 %
4	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
5	Rev High	0.1 ... 1.0
6	Rev Diffusion	0 ... 10
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 100.0 ms
8	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
9	Rev HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	Rev LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet écho et un effet de réverbération en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 18.Stereo Echo (page 111) et 1.Rev Hall (page 109).

54:Delay & Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Dly Lch Delay Time	0.1 ... 640.0 ms
2	Dly Rch Delay Time	0.1 ... 640.0 ms
3	Dly FB Gain	-99 ... +99 %
4	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
5	Rev High	0.1 ... 1.0
6	Rev Diffusion	0 ... 10
7	Rev Initial Delay	0.1 ... 100.0 ms
8	Rev ER/Rev Balance	0 ... 100 %
9	Rev HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	Rev LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de retard et un effet de réverbération en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 16.Delay L,R (page 110) et 1.Rev Hall (page 109).

55:Flange & Chorus

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Flg Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Flg Mod. Depth	0 ... 100 %
3	Flg Mod. Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Flg Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	—	—
6	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
7	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
8	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	—	—

Cet effet produit un effet de flange et un effet de chorus en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 23.EG Flange (page 112) et 24.EG Chorus (page 112).

56:Flange & Symphonic

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Flg Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Flg Mod. Depth	0 ... 100 %
3	Flg Mod. Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Flg Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	—	—
6	Sym Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
7	Sym Mod. Depth	0 ... 100 %
8	—	—
9	—	—
10	—	—

Cet effet produit un effet de flange et un effet symphonique en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 23.EG Flange (page 112) et 25.EG Symphonic (page 113).

57:Sympho & Chorus

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Sym Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Sym Mod. Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	—	—
6	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
7	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
8	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
9	—	—
10	—	—

Cet effet produit un effet de chorus et un effet symphonique en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 24.EG Chorus (page 112) et 25.EG Symphonic (page 113).

58:Flange & Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Diffusion	0 ... 10
8	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de flange et un effet de réverbération en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 23.EG Flange (page 112) et 1.Rev Hall (page 109).

59:Chorus & Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Diffusion	0 ... 10
8	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet de chorus et un effet de réverbération en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 24.EG Chorus (page 112) et 1.Rev Hall (page 109).

60:Sympho & Rev

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Reverb Time	0.3 ... 30.0 sec
6	Rev High	0.1 ... 1.0
7	Diffusion	0 ... 10
8	Initial Delay	0.1 ... 200.0 ms
9	HPF	Thru, 32 ... 1000 Hz
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet symphonique et un effet de réverbération en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 25.EG Symphonic (page 113) et 1.Rev Hall (page 109).

61:Flange & Dly L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	Modulation Delay	0.1 ... 100.0 ms
4	Mod. FB Gain	0 ... 99 %
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet flange et un effet de retard en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 23.EG Flange (page 112) et 16.Delay L,R (page 110).

62:Chorus & Dly L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Chorus Mod. Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Chorus PM Depth	0 ... 100 %
3	Chorus AM Depth	0 ... 100 %
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet chorus et un effet de retard en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 24.EG Chorus (page 112) et 16.Delay L,R (page 110).

63:Sympho → Dly L,R

No	Nom de paramètre	Plage de réglage
1	Modulation Freq.	0.05 ... 40.0 Hz
2	Modulation Depth	0 ... 100 %
3	—	—
4	—	—
5	Delay Lch Delay	0.1 ... 800.0 ms
6	Delay Rch Delay	0.1 ... 800.0 ms
7	Delay FB1 Delay	0.1 ... 800.0 ms
8	Delay FB2 Delay	0.1 ... 800.0 ms
9	Delay FB Gain	-99 ... +99 %
10	LPF	1 ... 16 kHz, Thru

Cet effet produit un effet symphonique et un effet de retard en parallèle. Pour des détails, référez-vous aux sections 25.EG Symphonic (page 113) et 16.Delay L,R (page 110).

COMMON DATA/EFFECT SET

10.4 Effect 2 parameter

JUMP #216

Sommaire: Spécifie les paramètres d’effet pour le type d’effet sélectionné pou Effect 2.

- Procédure:**
- A partir du : répertoire d’opérations Effect Set (JUMP #212)
 - Sélectionnez : l’opération 04:Effect 2 Parameter (JUMP #216)
 - Spécifiez : les réglages de paramètre pour l’effet sélectionné.

Remarque: Les réglages de sélection d’effet et de paramètre pour Effet 2 sont effectués de la même façon que dans la section précédente, 10.3 *Effect 1 parameter* (page 108).

COMMON DATA/EFFECT SET

10.5 Effect control

JUMP #218

Sommaire: Spécifie comment deux paramètres sélectionnés de l'unité d'effets seront contrôlés en temps réel.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set
(JUMP #212)

Sélectionnez : l'opération 05:Effect Control
(JUMP #218)

Spécifiez : les paramètres à contrôler et la commande pour chacun d'eux.

EFFECT CONTROL				EL	1234	218
Parallel EFF1 Type = 46:EQ -> SymPhonic						
EFF2 Type = 01:Rev. Hall						
Param Ctrl# & Device				Mi	Ma	
Cnt1	EF1	Par1	off	0	99	
Cnt2	EF2	Par1	off	0	99	
LFO Wave=triangle				SP=65	DI=0	Ph=free
Cnt1	LFO					

- ① Param (voir ci-dessous): Sélectionne deux des paramètres d'effets suivants à contrôler. La commande sélectionnée affectera...

EF1 Par1-10: un paramètre 1-10 de l'unité d'effets 1.

EF1 Level1/2: le niveau d'effet 1 ou 2 de l'unité d'effets 1.

EF2 Mix Level: la quantité d'effet 2 présente dans la chaîne d'effets (Ce paramètre ne prend tout sens que lorsque Effect mode est réglé sur Serial.)

EF2 Par1-10: un paramètre 1-10 de l'unité d'effets 2.

EF2 Level1/2: le niveau d'effet 1 ou 2 de l'unité d'effet 2.

OUT 1/2 w:d: l'équilibre wet:dry de la sortie 1 ou 2.

Cnt1 MIN: le pourcentage de la plage complète du paramètre résultant lorsqu'une commande se déplace sur sa position minimale (voir ③).

Cnt1 MAX: le pourcentage de la plage complète du paramètre résultant lorsqu'une commande se déplace sur sa position maximale (voir ④).

LFO Wave: la forme d'onde de Effect LFO (voir ⑤).

LFO Spd: Commande la vitesse de Effect LFO (voir ⑤).

LFO Dly: Commande le temps de retard de Effect LFO (voir ⑤).

LFO Phs: Commande la phase initiale de Effect LFO (voir ⑤).

- ② Ctrl# & Device (001...120, Aftertouch, Velocity, Key Scale, LFO): Sélectionne une source de contrôle qui affectera le paramètre d'effet sélectionné. 001 Modulation ... 120 Non-Assign: Ce message de changement de commande affectera le paramètre sélectionné dans ①. (Les numéros de commande 000 et 032 sont réservés pour le

message de sélection de banque et ne sont pas disponibles.) Pour plus de détails sur les commandes, reportez-vous à *Common Data 12.(F2) Controller set (Modulation)*.

Aftertouch: Le fait d'appuyer sur le clavier après avoir joué une note affectera le paramètre d'effet sélectionné en ①.

Velocity: La vitesse key-on de la note jouée en dernier lieu affectera le paramètre d'effet sélectionné en ①.

Key Scale: La position du clavier de la note jouée en dernier lieu affectera le paramètre d'effet sélectionné en ①. Si "Mi" ③ se trouve sous "Ma" ④, les notes aiguës entraîneront un réglage de paramètre supérieur.

LFO: Effect LFO affectera le paramètre d'effet sélectionné dans ①. Voir ⑤ ci-dessous.

- ③ Mi (0...99): Lorsque la commande est à la position minimale (c'est-à-dire lorsque la molette de modulation est déplacée complètement vers vous, aucune pression aftertouch ne sera appliquée, etc.), le paramètre sera réglé sur ce pourcentage de sa valeur maximale. (Voir également "Ma", ④.)

- ④ Ma (0...99): Lorsque la commande est à la position maximale (par exemple si vous éloignez la molette de modulation complètement de vous, si la pression d'aftertouch maximale est appliquée, etc.), le paramètre sera réglé sur ce pourcentage de sa valeur maximale.

Vous pouvez régler la valeur "Mi" au-dessus de la valeur "Ma" pour inverser l'effet de la commande. Par exemple, si "Mi" est réglé sur 99 et "Ma" est réglé sur 50 et que vous avez réglé "Ctrl# & Device" sur "001 Modulation", le paramètre sélectionné sera à 100% de sa plage intégrale lorsque la molette de modulation est déplacée complètement vers vous et à 50% de sa plage intégrale lorsque vous éloignez la molette de modulation complètement de vous.

- ⑤ LFO: Un Effect LFO spécial est créé pour contrôler les paramètres d'effet que vous avez sélectionnés en ①. Vous pouvez régler la forme d'onde (WV=triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold), la vitesse (Sp = 0...99), le retard (DI = 0...99) et la phase initiale (Init Phase = 0...99, indépendamment de Effect LFO). Pour une explication détaillée de ces paramètres, reportez-vous à *AFM Element Data 6.(F1) AFM LFO (Main)* (page 146), qui est identique pour l'essentiel à cet Effect LFO.

VOICE EDIT MODE

Le paramètre de phase initiale détermine le point de la forme d'onde LFO à partir duquel le LFO débutera chaque fois qu'une touche est enfoncée. Lorsque ce paramètre est réglé sur "free", Effect LFO ne sera pas repris pour chaque note.

Ce Effect LFO est indépendant du LFO qui produit la "modulation" pour certains types d'effets. Par exemple, vous pouvez même utiliser cet Effect LFO pour moduler la fréquence de modulation d'un effet chorus.

- ⑥ Appuyez sur [F1] - [F3] pour déplacer le curseur sur Control 1, Control 2 ou la zone LFO.

Remarques: Les assignations de certains paramètres d'effet pour un contrôle en temps réel peuvent entraîner du bruit. Si cela devait se produire, essayez de modifier les réglages.

COMMON DATA

11. Micro tuning set

JUMP #221

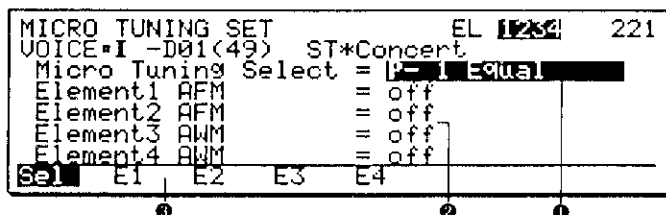
Sommaire: Sélectionne un micro-accordage pour l'ensemble de la voix et spécifie si chacun des éléments utilisera ce micro-accordage.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 11:McTune (JUMP #221)

Spécifiez : le micro-accordage et l'état tuning on/off de l'élément.



- ① Micro Tuning Select (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1...P-64): Sélectionne un micro-accordage pour utilisation avec la voix. Soixante-quatre mémoires de micro-accordage sont pré-sélectionnées à l'intérieur du SY99 (voir les remarques ci-dessous). Deux de vos micro-accordages personnels peuvent être stockés dans la mémoire interne et une carte peut recevoir deux micro-accordages supplémentaires. Les voix internes ne peuvent pas utiliser les micro-accordages sur carte et les voix sur carte ne peuvent pas utiliser les micro-accordages internes.
- ② Element 1 - 4 (off, on): Lorsque ce paramètre est réglé sur on, l'élément utilise le micro-accordage sélectionné par Micro Tuning Select. Lorsque ce paramètre est réglé sur off, l'élément utilise la gamme tempérée au lieu du micro-accordage sélectionné.
- ③ Une pression sur [F1] (Sel) déplace le curseur sur Micro Tuning Select. Une pression sur [F2] - [F5] déplace le curseur sur Element 1 - 4.

Remarques: Comme c'est le cas pour les données Pan, les données Micro Tuning ne font pas partie de la voix. Le réglage Micro Tuning Select spécifie simplement quel micro-accordage sera utilisé:

Les 64 micro-accordages présélectionnés à l'intérieur du SY99 sont répertoriés ci-dessous:

01 Equal temperament: Le "compromis" utilisé largement depuis 200 ans dans la musique occidentale et que l'on trouve sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave et les morceaux peuvent être joués dans n'importe quelle tonalité avec une égale facilité. Cependant, aucun de ces intervalles n'est parfaitement juste.

02 - 13 Pure major (C...B): Ce système est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (en particulier, les tierces majeures et les quintes justes) de la gamme majeure soient purs. Cela implique que les autres intervalles ne seront pas aussi justes. Vous devez spécifier la tonalité dans laquelle vous allez jouer.

14 - 25 Pure minor (A...G#): Idem que pour Pure Major, mais conçu pour le mode mineur.

26 - 37 Mean tone (C...B): Ceci est un ajustement des gammes pure et pythagoricienne. L'intervalle entre la tonique et la dominante est réduit de manière à ce que l'intervalle entre la tonique et le second degré soit exactement à mi-chemin entre une seconde pure majeure et une seconde pure mineure, une moyenne, en quelque sorte.

38 - 49 Pythagorean (C...B): Cette gamme est dérivée en accordant des quintes justes parfaites en partant de la tonique. Ceci entraîne que l'octave est diminuée de sorte qu'une des quartes est désaccordée pour compenser. (En Do, l'intervalle Lab - Mib.)

50 Werckmeister: Andreas Werckmeister, un contemporain de Bach, a conçu cette gamme afin que les instruments à clavier puissent jouer dans n'importe quelle tonalité. Chaque touche possède un caractère unique.

51 Kirnberger: Johan Philipp Kirnberger a également essayé de tempérer la gamme afin qu'il soit possible de jouer dans n'importe quelle tonalité.

52 Vallotti & Young: Fancescantonio Vallotti et Thomas Young (tous deux vers la moitié du 18^{ème} siècle) ont mis au point cette variante de la gamme pythagoricienne dans laquelle les six premières quintes sont diminuées de la même valeur.

53 1/4 shifted equal: Ceci est la gamme tempérée normale décalée de 50 centièmes de demi-ton vers le haut.

54 1/4 tone: Vingt-quatre notes également espacées par octave. (Il faut jouer 24 notes pour monter ou descendre d'une octave.)

55 1/8 tone: Quarante-huit notes également espacées par octave. (Il faut jouer quarante-huit notes pour monter ou descendre d'une octave.)

56 JustAdjust: C'est un accordage spécial utilisé pour effectuer des réglages fins de hauteur d'une forme d'onde AWM.

57 Big Chord: La hauteur est réglée à une octave plus basse toutes les 8 demi-notes permettant de jouer des accords à n'importe quel endroit sans lourdeur excessive.

58 Log Equal: Une variante à la gamme tempérée normale.

59 1/4 Tonelo: Le même que le micro-accordage 54 mais inférieur en hauteur.

60 Harmonic A: Les touches blanches joueront la série harmonique débutant en A et les touches noires joueront la série harmonique débutant en E.

61 Reverse: La gamme tempérée égale normale est inversée.

62 Far East: Les touches noires et les touches blanches joueront chacune une gamme orientale différente.

63 Blue: Les touches blanches joueront la gamme blues. La touche noire ajoute un goût de blues.

64 Question-1: Jeu ascendant consécutif des touches blanches à partir de C2. Jeu ascendant consécutif des touches noires à partir de C#1.

Edition: Pour éditer le micro-accordage interne actuellement sélectionné, appuyez sur [F8] (Edit). Les micro-accordages présélectionnés ou sur carte ne peuvent pas être édités. Si vous souhaitez éditer un micro-accordage présélectionné ou sur carte, vous devez d'abord le copier dans une mémoire de micro-accordage interne.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.0 Micro tuning edit

JUMP #222

Sommaire: Cette fonction vous permet d'éditer les données Micro Tuning actuellement sélectionnées.

Procédure:

A partir de : l'opération Voice Common 11. Micro Tuning Set (JUMP #221)

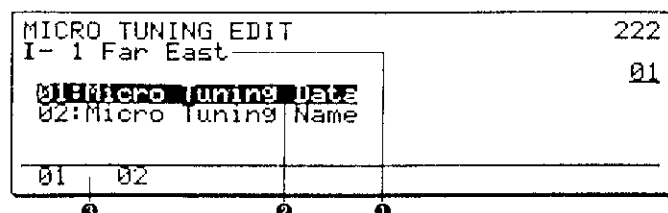
Quand : un micro-accordage interne est sélectionné

Appuyez sur : [F8] (Edit) (JUMP #222)

Sélectionnez : les données de micro-accordage interne que vous souhaitez éditer.

L'édition n'est possible que lorsqu'une mémoire de micro-accordage interne est sélectionnée. Si vous voulez éditer une mémoire de micro-accordage présélectionnée ou sur carte, appuyez sur [COPY] pour la copier dans une mémoire de micro-accordage interne comme cela est expliqué dans la section suivante *11.0.1 Copy Micro Tuning Data*.

- ❶ Le numéro et le nom des données de micro-accordage actuellement sélectionnées sont affichés.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER].
01: Micro Tuning Data: Edite l'accordage de chaque note de la gamme. Voyez 11.1 Micro Tuning Data.
02: Micro Tuning Name: Assigne un nom de dix caractères aux données de micro-accordage. Voyez 11.2 Micro Tuning Name.
- ❸ Appuyez sur [F1] ou [F2] pour sélectionner l'opération correspondante.



11.0.1 Copy micro tuning

Sommaire: Cette fonction copie les données de micro-accordage à partir d'une autre mémoire dans une mémoire de micro-accordage interne.

Procédure:

Quand : les données de micro-accordage sont
éditées (JUMP #223, #224)

Appuyez sur : [COPY] pour obtenir l'affichage suivant

Sélectionnez : la source et la destination Micro Tuning
à copier

Pour copier : les données, appuyez sur [F8]

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Source Tuning (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1... P-64): Sélectionne les données de micro-accordage à copier. C-1 ou C-2 (carte) peut être sélectionné si une carte VOICE est insérée.
- ❷ Destination Tuning (I-1, I-2): Sélectionne le micro-accordage (interne 1 ou 2) dans lequel les données sources seront copiées.
- ❸ Après avoir sélectionné Source Tuning et Destination Tuning, appuyez sur [F8] (Go) pour copier les données. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [YES] pour copier les données.

Remarques: Seules les données de micro-accordage internes peuvent être éditées. Si vous voulez éditer un des micro-accordages présélectionnés ou sur carte, utilisez cette fonction pour le copier dans une mémoire de micro-accordage interne.

COPY MICRO TUNING

Source Tuning = P-2 P Major C

Destination Tuning = I-2 Blue

Go

11.1 Micro tuning data

JUMP #223

Sommaire: Edite l'accordage de chaque note des données de micro-accordage sélectionnées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Micro Tuning
Edit (JUMP #222)

Sélectionnez : 01:Micro Tuning Data
(JUMP #223)

Spécifiez : l'accordage de chaque note.

- ❹ Fine Tuning (-43 ou -42 ... +42): Lorsque le curseur est situé sur Fine, ajustez l'accordage de la note actuellement éditée par pas de 1,171875 centièmes de demi-ton. La valeur d'accordage absolue affichée entre parenthèses indique le numéro de ces pas en partant de 0 pour C#-2. Le plus petit réglage de ce paramètre sera -43 ou -42 selon la valeur de réglage Coarse.
- ❺ Le nom de la note suivante et sa valeur d'accordage absolue.
- ❻ Appuyez sur [F1] (K-Dn) ou [F2] (K-Up) pour passer à la note précédente ou suivante. Vous pouvez également jouer une note sur le clavier pour sélectionner une note à n'importe quel moment.

Remarques: Utilisez d'abord [F1] (K-Dn) et [F2] (K-Up) pour sélectionner la note que voulez éditer. Vous pouvez également utiliser le clavier du SY99 pour sélectionner la note. La note actuellement éditée apparaît au centre de l'affichage avec la note précédente à gauche et la note suivante à droite. Ensuite, effectuez les réglages Coarse et Fine pour la note sélectionnée. Si vous ajustez Fine Tuning au-delà de la plage de ± 42 , le réglage Coarse Tuning est augmenté ou abaissé selon le cas.

MICRO TUNING DATA 223

Tuning: I-1 Far East

Coarse = C-2
Fine = +0 (939)

K-Dn K-Up

- ❶ Le numéro et le nom des données de micro-accordage en cours d'édition sont affichés.
- ❷ La note précédente et sa valeur absolue d'accordage.
- ❸ La note dont vous éditez l'accordage.
- ❹ Coarse Tuning (C#-1...G8): Lorsque le curseur est situé sur Coarse, ajustez l'accordage de la note actuellement éditée par demi-tons.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.2 Micro tuning name

JUMP #224

Sommaire: Spécifie un nom de dix caractères pour la mémoire de micro-accordage en cours d'édition.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Micro Tuning Edit (JUMP #222)

Sélectionnez : 02:Micro Tuning Name

(JUMP #224)

Spécifiez : un nom pour les données Micro Tuning

MICRO TUNING NAME										224
[Far East]										
Clr	Uppr	Lowr								
2	3	4	1							

- 1 Entrez un nom de dix caractères pour les données de micro-accordage.
- 2 Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- 3 Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- 4 Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes méthodes pour entrer des caractères sont expliquées à la section *Introduction au SY99*, *Comment utiliser le pavé de touches numériques*, à la page 30.

COMMON DATA

12. (F1) Controller set (Pitch bend)

JUMP #225

Sommaire: Spécifie la plage dans laquelle la molette [PITCH] affectera la hauteur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Common Data (JUMP #201)

Sélectionnez : job 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F1] (PB)

Spécifiez : la plage de modulation de hauteur de la molette [PITCH]

CONTROLLER SET										EL 1234	225
VOICE1 -D01(49) ST*Concert											
Pitch Bend Wheel											
Pitch Bend Range = 12											
PB depends on ZONED AFTER TOUCH MODE.											
PB	Afr	Mod	Pan	Uthr							
2	1										

- 1 Pitch Bend Range (0...12): Ceci détermine la plage (0...12 demi-tons) dans laquelle la molette [PITCH] affectera la hauteur. Lorsque ce paramètre est réglé sur 12, la molette [PITCH] change la hauteur d'une octave vers le haut ou le bas. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la molette [PITCH] n'a pas d'effet.
- 2 Pour effectuer les réglages de commande pour Aftertouch, Modulation, Pan ou Other, appuyez sur [F2], [F3] ou [F4] ou [F5]. Reportez-vous aux sections 12.(F2), 12.(F3) ou 12.(F4) ou 12.(F5)

Remarque: L'action de la molette [PITCH] peut être modifiée à l'aide des réglages Zoned Aftertouch, décrits ci-dessous. Cela sera valable dans le cas d'un usage plus sophistiqué de la molette [PITCH].

COMMON DATA

12. (F2) Controller set (Aftertouch)

JUMP #276

Sommaire: Spécifie comment l'aftertouch affecte la hauteur et les autres paramètres auxquels il est assigné.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Common

(JUMP #201)

Sélectionnez : job 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F2] (Afr)

Spécifiez : le mode aftertouch, le point de partage et la plage bend.

CONTROLLER SET										EL 1234	276
VOICE1 -D01(49) ST*Concert											
After Touch											
Zoned After Touch Mode = 11											
Split Point = C 3											
After Touch Pitch Bend Range = +0											
SPLIT POINT is valid only SPLIT MODE.											
PB	Afr	Mod	Pan	Uthr							
4	3	2	1								

- ❶ Zoned After Touch Mode (all, top, bottom, split hi, split lo): Ce réglage détermine quelles notes de la voix seront affectées par l'aftertouch. Remarquez que cela inclut aftertouch pitch bend réglé dans ❸ et également tout paramètre Modulation, Pan ou Other contrôlé par l'aftertouch. Par exemple, si vous avez assigné la modulation de hauteur pour qu'elle soit affectée par l'aftertouch, une pression sur le clavier augmentera la modulation de hauteur uniquement pour les notes déterminées par ce réglage Zone After Touch Mode. Reportez-vous aux sections 12.(F3)-12.(F5).

All: L'aftertouch affectera toutes les notes de la voix.

Top: L'Aftertouch n'affectera que les notes les plus aiguës parmi celles en train d'être jouées.

Bottom: L'Aftertouch n'affectera que les notes les plus basses parmi celles en train d'être jouées.

Split hi: L'Aftertouch n'affectera que les notes jouées au point de partage ou au-dessus du point de partage spécifié en ❷.

Split lo: L'Aftertouch n'affectera que les notes jouées au-dessous du point de partage spécifié en ❷.

- ❷ Split Point (C-2 ... G8): Ceci détermine le point de partage pour les réglages Zoned Aftertouch Mode de "split hi" ou "split lo". Si le mode Zoned After Touch est réglé sur "all", "top" ou "bottom", ce réglage de point de partage n'aura aucun effet.
- ❸ After Touch Pitch Bend Range (-12 ... + 12): Ceci détermine la manière dont l'aftertouch affecte la hauteur. La force avec laquelle on appuie sur le clavier après avoir complètement enfoncé une touche fait changer la hauteur d'une octave vers le bas (en réglage -12) et d'une octave vers le haut (en réglage +12).
- ❹ Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, Modulation, Pan ou Other, appuyez sur [F1], [F3], [F4] ou [F5]. Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F3), 12.(F4) ou 12.(F5).

Clavier: Lorsque le curseur est situé sur Split Point, vous pouvez appuyer sur [F8] (Kbd) et appuyer ensuite sur une touche pour régler le point de partage.

COMMON DATA

12. (F3) Controller set (Modulation)

JUMP #226

Sommaire: Spécifie la commande qui servira à ajouter le vibrato (modulation de hauteur), trémolo (modulation d'amplitude) et wah-wah (modulation du filtre).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Common Data (JUMP #201)

Sélectionnez : job 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F3] (Mod) (JUMP #226)

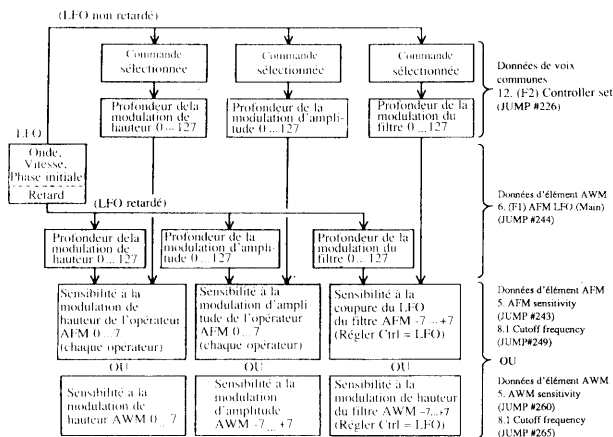
Spécifiez : la commande et la profondeur pour chaque paramètre.

CONTROLLER SET		EL	Page	226
VOICE#1 -D01(49) ST*Concert				
Modulation Depth				
Pitch	32	MIDI Ctrl No. & Device		
Amplitude	0	001 Modulation		
Filter	0	off		
PB	After	Mod	Pan	Uthr

- ❶ Pitch Modulation Depth (0...127): Ce réglage détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée ajoutera du vibrato (modulation de hauteur). Lorsque la valeur est 127, la commande sélectionnée ajoutera la quantité maximale de vibrato. Lorsque la valeur est 0, la commande sélectionnée ne pourra pas ajouter de vibrato.

- ❷ Amplitude Modulation Depth (0...127): Ce réglage détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée ajoutera du tremolo (modulation d'amplitude). Les détails sont identiques à ❶.
- ❸ Filter modulation (0...127): Ce réglage détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée ajoutera de l'effet wah-wah (modulation de filtre). Les détails sont identiques à ❶.
- ❹ MIDI Ctrl No. & Device (1...120, Aftertouch): Ces réglages déterminent les commandes qui ajouteront de la modulation de hauteur, de la modulation d'amplitude et de la modulation de filtre. Le numéro de commande MIDI sélectionné (1...120) est affiché à gauche et la fonction qui est définie pour ce numéro est affiché à droite. Les numéros de commande 0 et 32 sont réservés pour le message de sélection de banque et ne peuvent pas être sélectionnés ici.
- ❺ Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, After Touch, Pan ou Other, appuyez sur [F1], [F3], [F4] ou [F5]. Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F3), 12.(F4) ou 12.(F5).

Remarques: Comme illustré dans le schéma suivant, les commandes sélectionnées ici seront en mesure d'ajouter de la modulation de hauteur, d'amplitude et de filtre à la modulation de hauteur, d'amplitude et de filtre spécifiée par les réglages PModDepth, AModDepth et FModDepth de chaque élément LFO. L'effet de la modulation résultante dépendra des réglages de sensibilité de chaque élément.



Fixed controllers: Les numéros de commande transmis par les quatre commandes incorporées au SY99 suivantes sont fixes et ne peuvent être changés. Lorsque ces commandes sont mises en œuvre, elles transmettent les messages de commande MIDI de numéros correspondants. Lorsque les numéros de commande suivants sont sélectionnés, ces commandes incorporées régulent la fonction assignée. La norme MIDI officielle définit l'Aftertouch non pas comme un numéro de commande, mais comme un message de type différent qui n'a donc pas de numéro de commande.

- 001: La molette [MODULATION 1] située sur la gauche du clavier
- 002: Une commande de souffle en option connectée à la prise [BREATH] du panneau arrière.
- 004: Une commande au pied en option connectée à la prise [FOOT CONTROLLER] du panneau arrière
- 006: Commande d'entrée de données
- 007: Volume au pied
- 064: Un commutateur au pied en option connecté à la prise [SUSTAIN] du panneau arrière.
- Aftertouch: (c'est-à-dire...continuer d'appuyer sur le clavier après avoir complètement enfoncé une touche)

Commandes assignables: En plus de ces quatre commandes dont la fonction est fixe, le SY99 possède les deux commandes assignables suivantes. Avec les réglages d'usine, la molette [MODULATION 2] est assignée au numéro de commande MIDI 13 et le commutateur au pied [FOOT SWITCH] est assigné à la commande numéro 65. Le numéro de commande transmis par ces commandes peut être changé par le réglage *System Utility 3. Controllers du mode Utility* (JUMP #803).

- La molette [MODULATION 2] située à gauche du clavier (initialement réglée pour transmettre le numéro de commande 013: Non-assigned)
- Un commutateur au pied en option connecté à la prise [FOOT SWITCH] du panneau arrière (initialement réglé pour transmettre le numéro de commande 065: Portamento Switch)

Commandes MIDI: Le MIDI Ctrl No. & Device est appliqué à la fois aux commandes incorporées du SY99 et aux données de commande MIDI entrantes reçues sur MIDI IN. Par exemple, si vous avez spécifié que la profondeur de la modulation d'amplitude soit contrôlée par 001: Modulation Wheel, elle sera également régulée par les messages MIDI de changement de commande 001 entrant en plus du mouvement de la molette [MODULATION 1] du SY99.

La norme MIDI officielle ne définit pas la fonction de tous les messages de changement de commande MIDI 1 – 120. Si le changement de commande MIDI sélectionné n'a pas été défini, l'affichage à cristaux liquides indique "Non-assigned no." Vous pouvez utiliser ces numéros de commande comme n'importe quel autre numéro de commande. Par exemple, vous pouvez assigner une commande assignable (voyez dans le *mode Utility, System Utility 3. Controllers*, page 254) à l'un de ces numéros puis sélectionner ce numéro de commande pour réguler la profondeur de la modulation de hauteur. "Non-assigned no." signifie simplement qu'il n'y a pas d'accord officiel quant à l'utilisation de ce numéro de commande.

COMMON DATA

12. (F4) Controller set (Pan)

JUMP #227

Sommaire: Spécifie la commande qui sera utilisée pour réguler la profondeur du mouvement panoramique cyclique (Pan LFO) et la commande qui ajustera directement la position panoramique (Pan Bias).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations VoiceCommon (JUMP #201)

Sélectionnez : job 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F4] (Pan) (JUMP #227)

Spécifiez : la commande et la profondeur pour chaque paramètre.

CONTROLLER SET				EL	1234	227
VOICEBI -D01(49) ST*Concert						
Pan Control						
Pan LFO	Depth	MIDI Ctrl No.	& Device			
Pan Bias	0		off			
PB	After Mod	Pan	Othr			

- 1 Pan LFO Depth (0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée réglera la profondeur du LFO Pan. Lorsque la valeur est 127, la commande sélectionnée réglera le panning LFO sur toute la plage entre pas de panning LFO et le panning LFO maximum. Lorsque la valeur est 0, la commande sélectionnée n'aura pas d'effet sur le panning LFO.
- 2 Pan Bias Depth (0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée affectera la position pan.
- 3 MIDI Ctrl No. & Device (0...120, After Touch): Ces réglages déterminent quelles commandes réguleront la profondeur du panning LFO de Pan Bias.

- 4 Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, After Touch, Modulation ou Other, appuyez sur [F1], [F2], [F3] ou [F5]. Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F2), 12.(F3) ou 12.(F5).

MIDI Ctrl No. & Device: Pour plus de détails, reportez-vous à 12.(F3) *Controller set (Modulation)*.

Remarques: Etant donné que la molette [MODULATION 2] est crantée en position centrale, elle est particulièrement adaptée pour le contrôle du positionnement panoramique. Pour l'utiliser, vous devez contrôler les réglages *System utility 3. Controllers du mode Utility* (JUMP #803) pour voir le numéro de commande MIDI auquel la molette assignable a été affectée. Par exemple, si la molette assignable a été affectée au numéro de commande MIDI 13, vous sélectionneriez "013: Non-assigned no." pour le numéro de commande Pan Bias afin de pouvoir utiliser [WHEEL 2] pour contrôler le panning.

N.B.: Lorsqu'une voix est utilisée en mode Multi Play, ces réglages Pan Control ne seront effectifs que si le Static Pan est réglé sur Voice. Voir la section Multi Edit 5. Voice Static Pan (JUMP #408, #409).

COMMON DATA

12. (F5) Controller set (Other)

JUMP #228

Sommaire: Spécifie les commandes qui réguleront le volume, l'EG bias et la fréquence de coupure des filtres dans chaque élément de la voix.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : job 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F5] (Othr) (JUMP #228)

Spécifiez : la commande et la profondeur pour chaque paramètre.

CONTROLLER SET				EL	1234	228
VOICEBI -D01(49) ST*Concert						
Volume, EG bias, & Filter Cutoff Freq.						
Value	Value	MIDI Ctrl No.	& Device			
VollowLimit	0		off			
EGbiasDepth	0		off			
CutoffDepth	127	013	Non-assigned no.			
PB	After Mod	Pan	Othr			

- 1 VollowLimit (Volume Low Limit 0...127): Ceci détermine le volume le plus bas qui peut être réglé par la commande spécifiée. Par exemple, lorsque ce réglage est sur la valeur 80, la commande ne réduira pas le volume

plus bas que 80. Lorsque ce réglage est sur la valeur 0, la commande peut réduire le volume au silence complet. Lorsque ce réglage est sur la valeur 127, la commande n'aura pas d'effet sur le volume. En plus de la commande spécifiée ici, le volume peut toujours être commandé dans la totalité de sa plage par une commande au pied disponible en option connectée à la prise [VOLUME] du panneau arrière.

- ② **EGbiasDepth** (EG Bias Depth 0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée commandera la fonction EG Bias. Le résultat du contrôle de la fonction EG Bias dépendra du réglage AModSens pour chaque opérateur. Si AModSens est réglé pour les opérateurs porteurs, la commande assignée à EG Bias affectera le volume d'un élément AFM. Si AModSens est réglé pour des opérateurs modulateurs, la commande assignée à EG Bias affectera le timbre d'un élément AFM. Pour davantage de détails, reportez-vous à l'opération *Voice AFM Element job 5. Sensitivity* (page 145). Pour un élément AWM, ce réglage affectera le volume.
- ③ **CutoffDepth** (Filter Cutoff Depth 0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée augmentera la fréquence de coupure spécifiée pour les filtres de chaque élément. Un réglage plus élevé permet à la commande de rendre le timbre plus brillant. Si les fréquences de coupure de filtre sont déjà au maximum, ce réglage n'aura aucun effet.

- ④ **MIDI Ctrl No. & Device** (0...120, Aftertouch): Ces réglages déterminent quelles commandes réguleront chaque paramètre.
- ⑤ Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, Modulation ou Pan, appuyez sur [F1], [F2] ou [F3]. Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F2) ou 12.(F3).

MIDI Ctrl No. & Device: Pour davantage de détails, reportez-vous à 12.(F2) *Controller set (modulation)*.

Filter Cutoff Depth: La commande assignée à Cutoff Depth peut être utilisée de deux manières pour affecter le filtre, selon le réglage Control Source de chaque filtre. Reportez-vous à *Voice AFM Element 8.3 Cutoff EG* (page 153) ou *Voice AWM element 8.3 Cutoff EG* (page 169).

- Commande continuellement la fréquence de coupure du filtre: Si le réglage Control Source d'un filtre est réglé sur LFO, alors la commande assignée à CutoffDepth peut être utilisée pour contrôler continuellement la fréquence de coupure même lorsqu'une note est jouée.
- Contrôle la fréquence de coupure du filtre au point "key-on". Si le réglage Control Source d'un filtre est réglé sur EG ou EG-VA, alors la commande assignée à Cutoff Depth est utilisée uniquement au moment où la note est jouée ; c'est-à-dire qu'après avoir joué une note, vous pouvez déplacer la commande sans affecter le son. Ceci peut être utilisé pour donner des fréquences de coupure de filtre différentes à chaque note que vous jouez.

COMMON DATA

13. Voice name

JUMP #229

Sommaire: Spécifie un nom de dix caractères pour la voix en cours d'édition. En mode Voice Play, ce nom de voix est affiché en gros caractères.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common

(JUMP #201)

Sélectionnez : job 13:Name

(JUMP #229)

Spécifiez : le nom de voix.

VOICE NAME		229
VOICEB1 -D01(49)		
↓		
[ST*Concert]		
Clr	Uppr	Lowr
②	③	④

- ① Entrez un nom de dix caractères pour la voix.
- ② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- ③ Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ④ Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes manières d'entrer des caractères sont expliquées dans la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.

COMMON DATA

15. Initialize voice

Sommaire: Initialise les données Voice Common éditées à des valeurs standard. Le mode Voice ne change pas.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : job 15:Init

Pour exécuter : l'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialisation, appuyez sur [NO]

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction règle toutes les valeurs des données Voice Common sur la valeur minimum ou le réglage le plus simple possible. Pour créer vos propres voix, il est normalement plus efficace de commencer en éditant une voix existante. Cependant, si vous souhaitez commencer à partir de rien, cette fonction d'initialisation pourra vous être utile.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données de voix. Appuyez sur [YES] et les données de voix communes en cours d'édition seront ramenées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Cette fonction initialise seulement les données Voice Common. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données AFM Element et AWM Element. Reportez-vous à *Voice AFM element 15. Initialize* (page 154) ou *Voice AWM element 15. Initialize* (page 170).

Réglages initialisés pour les données Voice Common

01 Element Levels

Voice Volume = 127

Element level = 127 (tous les éléments)

02 Element Detune

Element detune = ± 0 (tous les éléments)

03 Element Note Shift

Shift = ± 0 (tous les éléments)

04 Element Note Limit

Low Limit = C-2 (tous les éléments)

High Limit = G8 (tous les éléments)

05 Element Velocity Limit

Low Limit = 1

High Limit = 127

06 Element Dynamic Pan

Element Preset P-01 "Center" (tous les éléments)

(Pan Source = velocity, Source Depth = 0, Pan EG; HT = 0, R1 - RR2=63, L0 - RL2=0, SLP=S1)

07 Output Select

Output Group = Both (tous les éléments)

08 Random Pitch

Random Pitch Depth = 0

09 Portamento

Mode = Follow (poly)/ Fingered (mono)

Speed = 0

10 Effect Set

Effect Mode = off

Effect Type = 01: Rev.Hall
(les deux unités d'effets)

Output Level = 100% (les deux unités d'effets)

Effect 2 Mix Level = 100%

wet:dry = 50: 50 (les deux unités d'effets)

Control Parameter = EFF1 par 1
(les deux unités d'effets)

Control Device = off (les deux unités d'effets)

Control MIN = 0% (les deux unités d'effets)

Control MAX = 99% (les deux unités d'effets)

Effect LFO Wave = triangle

Effect LFO Speed = 65

Effect LFO Delay Time = 0

Effect LFO Initial Phase = free

Effect send select = all on (tous les éléments)

Effect send level = 127 (les deux unités d'effets)

Effect send vel sense = 0 (les deux unités d'effets)

Effect send level scale = 0 (les deux unités d'effets)

11 Micro Tuning Set
 Preset 01 Equal Temperament
 Element = off (tous les éléments)

12 Controller Set
 Pitch Bend Wheel Depth = 2
 Zoned Aftertouch Mode = all
 Zoned Aftertouch Split Point = C3
 Aftertouch Pitch Bend Depth = 0
 Pitch Modulation Depth = 64
 Pitch Modulation Device = 1
 Amplitude Modulation Depth = 64
 Amplitude Modulation Device = 12
 Filter Modulation Depth = 0
 Filter Modulation Device = 1

Pan LFO Depth = 64
 Pan LFO Device = 13
 Pan Bias Depth = 0
 Pan Bias Device = 10
 Volume Low Limit = 0
 Volume Low Device = 14
 EG Bias Depth = 0
 EG Bias Device = 2
 Filter Cutoff Frequency Depth = 0
 Filter Cutoff Frequency Device = 12

13 Name Voice
 Name = INIT VOICE

COMMON DATA

16. Recall voice

Sommaire: Rappelle les données Voice précédemment éditées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common
 (JUMP #201)

Sélectionnez : job 16:Recall

Pour rappeler : les données, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans rappeler, appuyez sur [NO]

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Si, après avoir édité une voix, vous quittez le mode Voice Edit sans stocker, les données de voix éditées seront perdues. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour rappeler les données Voice précédemment éditées dans le tampon d'édition.

Si vous êtes sûr de vouloir rappeler, appuyez sur [YES] et les données Voice précédemment éditées seront rappelées dans le tampon d'édition. Si vous décidez de ne pas rappeler, appuyez sur [NO].

Cette fonction rappelle toutes les données Voice (Element et Common). La même fonction est également disponible lors de l'édition de données Element AFM ou Element AWM.

AFM element data

AFM ELEMENT DATA

Répertoire d'opérations AFM element

JUMP #230

Sommaire: Ce répertoire d'opérations montre les opérations d'édition pour un élément AFM.

Procédure:

A partir du : mode Voice Edit

(JUMP #200 ou #201)

Pendant : l'édition d'une voix normale qui contient des éléments AFM

Sélectionnez : un élément [F3] – [F6] (E1 – E4).

(JUMP#230)

VOICE EDIT		E1: AFM	E3: AWM	230
		E2: AFM	E4: AWM	
EI -D01(49) ST*Concert				01
01: Usclltr	06: Sensitiv	09: -----	13: -----	
02: EG	07: LFO	10: -----	14: -----	
03: Output	08: PitchEG	11: -----	15: Initlz	
Mode Com	09: Filter	12: -----	16: Recall	
	E1	E2	E3	E4

- ❶ Cette zone montre le nombre (1 – 4) et le type (AFM ou AWM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01: Algrthm (AFM algorithm):

[F1]: algorithm détermine la manière dont les six opérateurs sont connectés. Trois sources feedback peuvent être sélectionnées et envoyées aux autres opérateurs.

[F2]: Chaque opérateur peut être modulé à partir d'une source externe telle qu'une forme d'onde AWM ou le générateur de bruit.

[F3]: Chaque opérateur possède deux entrées — In1 et In2 — avec des réglages de niveau d'entrée pour chaque entrée.

02: Osclltr (AFM oscillator): La fréquence produite par chaque opérateur peut être soit fixe, soit réglée selon la note jouée.

03: EG (AFM operator EG):

[F1]: Effectuer les réglages EG d'un opérateur individuel tout en visualisant un affichage graphique.

[F2]: Effectuer les réglages EG tout en visualisant tous les opérateurs.

04: Output (AFM operator output):

[F1]: On peut faire en sorte que le niveau de sortie de l'opérateur varie en fonction de la position sur le clavier.

[F2]: Le niveau de sortie de chaque opérateur peut être fixé.

05: Sensitiv (AFM sensitivity): Le niveau de sortie et la fréquence de chaque opérateur peuvent être affectés par la vitesse du toucher ou le LFO et les vitesses EG Rate de chaque opérateur peuvent également être affectées par la vitesse "key-on".

06: LFO (AFM LFO):

[F1]: Le LFO principal est utilisé pour créer un effet de tremolo (modulation d'amplitude), un effet de vibrato (modulation de hauteur) ou un effet wah-wah (modulation de filtre).

[F2]: Le LFO secondaire est utilisé pour créer un effet de vibrato (modulation de hauteur).

07: PitchEG (AFM pitch EG): Le réglage Pitch EG crée une forme fixe de changement de hauteur dans le temps pour chaque note et peut être activé ou désactivé (on/off) pour chaque opérateur.

08: Filter (Filtre AFM): Les deux filtres de chaque élément peuvent être utilisés pour contrôler le timbre de différentes manières. Le réglage Filter EG crée un motif fixe de changement tonal dans le temps et un signal périodique du LFO peut être appliqué au filtre pour créer un effet wah-wah.

15: Initlz (Initialize AFM element): Les données d'élément AFM en cours d'édition peuvent être réglées sur la valeur minimale ou le réglage le plus simple possible pour créer un élément à partir de rien.

16: Recall (Recall voice): Toutes les données de la voix précédemment éditée peuvent être rappelées.

AFM ELEMENT DATA

Operator on/off

Sommaire: A tout moment lors de l'édition d'un élément AFM, vous pouvez activer ou désactiver la sortie de chaque opérateur. Ceci est utile lorsque vous voulez entendre la manière dont chaque opérateur affecte les autres ou lorsque vous voulez entendre seulement certains opérateurs.

Procédure:

A partir : de n'importe quelle opération du répertoire d'opérations AFM

Appuyez : sur les touches [OPERATOR ON/OFF] (touches de sélection de mémoire 9 – 14) pour activer ou désactiver les opérateurs 1 – 6.

L'état activé/désactivé (on/off) de chaque opérateur est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage à cristaux liquides lors de l'édition d'un élément AFM et est également indiqué par les voyants à DEL [OPERATOR ON/OFF]. Les opérateurs qui sont activés sont affichés en couleurs inversées. Dans l'exemple suivant, tous les opérateurs sont activés.

Remarques: Si vous désactivez tous les opérateurs porteurs, il n'y aura pas de son.

Cette fonction est fournie pour vous aider à éditer. Les réglages Operator on/off ne sont pas stockés avec les données de voix.

Si vous sélectionnez un élément AFM ou AWM différent ou quittez l'édition d'élément, tous les opérateurs que vous avez désactivés seront réactivés.

AFM ELEMENT DATA

AFM algorithm

JUMP #234

Sommaire: Vous pouvez visualiser un affichage graphique de l'algorithme actuellement sélectionné lorsque vous éditez un élément AFM. Sélectionner un autre algorithme si vous le souhaitez. Etant donné que l'algorithme détermine la manière dont chaque opérateur fonctionne, il est important de toujours bien avoir l'algorithme à l'esprit pour éditer les données d'opérateur AFM.

Procédure:

A partir : de n'importe quelle opération du répertoire d'opérations AFM

(JUMP #231 – #255)

Appuyez : sur [F8] (Alg) (JUMP #234)

Pour quitter : vers l'opération d'édition antérieure, appuyez sur [EXIT].

AFM ALGORITHM

234

Algorithm =



Pour retourner à l'affichage précédent, appuyez sur [EXIT].

N.B.: Lorsque vous sélectionnez un algorithme, tous les réglages qui modifient les cheminements dans l'algorithme (feedback, input, etc.) seront effacés et remis à leur valeur initiale.

AFM ELEMENT DATA

Copy element

Sommaire: Lorsque vous éditez des paramètres élément AFM autres que EG, Output, Filter ou Effect, vous pouvez copier les données d'un élément d'une autre voix sur l'élément que vous êtes en train d'éditer.

Procédure:

A partir : de l'opération AFM Element 1, 2, 6 ou 7

Appuyez : sur [COPY]

Appuyez sur : [F1] (Src) pour sélectionner la voix source

Appuyez sur : [F2] (Elem) pour sélectionner l'élément source

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go)

```

COPY ELEMENT
Source Voice Select
1 -A02(02) AP:CrscRock 02
0:Rocks 05:EP:76St 09:PL:Rock 13:KY:Smok
04:EP:Clas 10:EP:DXis 14:KY:CrscC
06:AP:Conc 07:EP:Nite 11:EP:Grnd 15:KY:Clav
08:AP:Stal 09:EP:Belr 12:EP:UoxL 16:KY:Reso
Src Elem
  
```

- ① Source Voice Select: Spécifie la mémoire (internal, card, preset 1 ou preset 2), la banque A – D et le numéro 1 – 16 de la voix à partir de laquelle vous voulez copier les données d'élément.
- ② Source Voice: Le numéro et le nom de la voix sélectionnée sont affichés.

VOICE EDIT MODE

Source Element Type: Le type (AWM ou AFM) de chaque élément dans la voix sélectionnée est affiché.

Destination Element Number: Spécifie l'élément 1–4 de la voix source sélectionnée sur lequel vous voulez copier l'élément actuellement édité. Le type (AWM ou AFM) de l'élément sélectionné doit être du même type que celui de

l'élément actuellement sélectionné. Si ce n'est pas le cas, la ligne du bas indiquera "Element type mismatch!"

Après avoir spécifié la voix source et l'élément, appuyez sur [F8] (Go). L'affichage fera apparaître le message "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir copier les données d'élément, appuyez sur [YES] et les données seront copiées.

AFM ELEMENT DATA

Copy operator

Sommaire: En éditant les paramètres pour Operator EG ou Output, vous pouvez copier les données EG et Output d'un opérateur à un autre.

Procédure:

A partir : de l'opération AFM Element 3 ou 4
(JUMP #236 – #242)

Appuyez sur : [COPY]

Sélectionnez : le type de données, l'opérateur source et l'opérateur destination

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go).

- 1 Type de données: Sélectionnez l'un des types suivants de données qui seront copiées:
EG&OUTPUT: Générateur d'enveloppe, niveau de sortie et scaling
EG: Générateur d'enveloppe
OUTPUT: Niveau de sortie et scaling
- 2 Source: Les données spécifiées seront copiées de cet opérateur.
- 3 Destination: Les données spécifiées seront copiées sur cet opérateur.

Remarques: Il arrive souvent que plusieurs ou tous les opérateurs dans une voix aient des réglages similaires, surtout pour ce qui concerne les paramètres EG. Dans de tels cas, vous pouvez gagner du temps en spécifiant un générateur d'enveloppe moyen pour la voix pour un opérateur, puis en le copiant sur les autres opérateurs.

COPY OPERATOR

Data Type = **EG&OUTPUT**

Source = OP 4

Destination = OP 1

Go

AFM ELEMENT DATA

1.(F1) AFM algorithm (Form)

JUMP #231

Sommaire: Sélectionne l'algorithme et spécifie le cheminement du feedback entre les opérateurs.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
(JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 01: Algrhm. et appuyez sur [F1] (Form) (JUMP #231)

Spécifiez : le numéro d'algorithme et les source et destination de feedback.

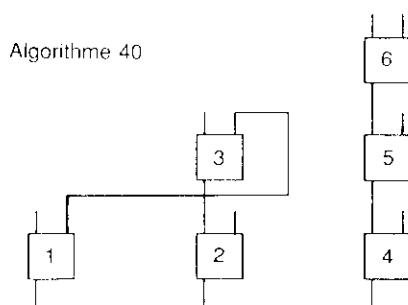
- 1 Algorithm Number (1...45): Sélectionne l'algorithme pour déterminer la "disposition" des six opérateurs dans un élément AFM. Reportez-vous à la table des 45 algorithmes à la page 302. Lorsque vous changez d'algorithme, les réglages Src 3 et Dst 4 expliqués ci-dessous et les réglages d'entrée external expliqués dans la section suivante seront initialisés.
- 2 FB1 – FB3: Le feedback peut être prélevé de trois des opérateurs de l'algorithme et appliqué à n'importe quel opérateur ayant une entrée inutilisée.
- 3 Src 1–3 (OP1...OP6): Sélectionnez la source de feedback pour les trois cheminement de feedback. N'importe quel opérateur peut être sélectionné comme source de feedback. (Dans certains algorithmes, une ou plusieurs sources de feedback peuvent être fixées par le choix de l'algorithme et ne peuvent être changées. Dans de tels cas, un "F" est affiché après la Source (par exemple, OP3F) et l'opérateur Destination expliqué dans 4 sera affiché en caractères majuscules (par exemple, IN1).

AFM ALGORITHM				OP 123456		231		
VOICE1 -D01(49)				ST*Concert(E1/AFM)				
Algorithm Number = 42								
FB	Src	Dst	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
FB1	OP6		in2	use	use	off	use	in1
FB2	OP4		use	use	use	in1	in2	off
FB3	OP2		use	in1	in2	off	use	off
Form	Ext	inpt						Alg

- ④ Dst OP1... OP6 (in1, in2): Sélectionne la destination de chaque source de feedback. Chaque source de feedback peut être envoyée à autant de destinations que vous le souhaitez. Chaque opérateur possède deux entrées et un opérateur ne peut être sélectionné comme destination de feedback que si au moins une de ses entrées est libre. Le fait que in1 ou in2 soit utilisé ne fait aucune différence, mais souvenez-vous que les niveaux d'entrée de chaque opérateur sont réglés indépendamment pour in1 et in2. Reportez-vous à la section suivante 1.3 Algorithm Input.

Si les deux entrées d'un opérateur sont déjà utilisées par les connexions de l'algorithme, "—" sera affiché. Si les deux entrées sont déjà utilisées en raison des assignations de feedback, "use" sera affiché. Si l'algorithme a une boucle de feedback fixe, l'opérateur destination de feedback sera affiché en caractères majuscules (par exemple, IN1). Le curseur ne peut être déplacé sur le réglage Dst de tels opérateurs.

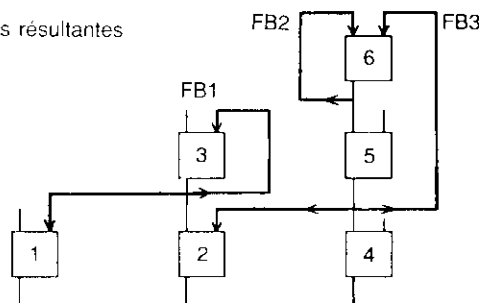
Le fait de disposer de trois sources de feedback qui peuvent être envoyées à n'importe lequel ou à tous les autres opérateurs vous permet de connecter les opérateurs de manières très complexes. Le schéma suivant montre comment les opérateurs seraient connectés pour l'algorithme 40 si les sources et les destinations de feedback sont réglées comme indiqué sur l'écran reproduit ci-dessus. Les traits fins indiquent les connexions définies par l'algorithme et les traits épais indiquent les connexions de feedback. Qu'une connexion entre deux opérateurs soit due à l'algorithme ou au cheminement du feedback n'a pas d'influence sur le son.



Réglages de feedback

FB	SRC	DST	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
FB1	OP3F		off	use	IN2	off	off	use
FB2	OP5		off	use	off	off	off	in1
FB3	OP4		off	in2	off	off	off	in2

Connexions résultantes



Remarques: Dans les synthétiseurs FM Yamaha à six opérateurs antérieurs, vous aviez le choix entre 32 algorithmes comprenant chacun une boucle de feedback. Le SY99 vous offre davantage de possibilités avec 45 algorithmes et trois boucles de feedback qui peuvent être envoyées à plus d'un opérateur. En outre, les opérateurs peuvent être modulés par des formes d'onde externes.

Feedback d'un porteur: Le niveau de sortie d'opérateurs porteurs est automatiquement ajusté selon le nombre de porteurs dans l'algorithme afin de conserver le volume de sortie consistant. Si la sortie nominale d'un algorithme à porteur unique est de 0 dB, chaque porteur dans un algorithme à deux porteurs sera réduit de -3,010 dB, dans un algorithme à trois porteurs, de -8,278 dB, dans un algorithme à quatre porteurs de -9,783 dB, dans un algorithme à cinq porteurs, de -12,041 dB et dans un algorithme à six porteurs, de -14,299 dB.

Si un opérateur porteur est utilisé comme source de feedback, veillez à ce que les niveaux de sortie du porteur soient les mêmes, la quantité de feedback (et par là, la quantité de feedback produite par l'opérateur porteur) variant en fonction du nombre de porteurs de l'algorithme.

VOICE EDIT MODE

Free Algorithm: En envoyant des messages exclusifs d'un ordinateur avec le programme approprié, il est possible de sélectionner un algorithme libre dans lequel les cheminement d'algorithme peuvent être sélectionnés de façon arbitraire.

Si l'algorithme a été sélectionné, les paramètres d'algorithme ne peuvent être édités qu'à l'aide des messages de changement de paramètre System Exclusive par MIDI IN et ne peuvent être modifiés à partir du panneau avant.

Il n'est pas possible de sélectionner ou d'éditer l'algorithme libre à partir du SY99 lui-même. Cet affichage n'apparaîtra jamais à moins que vous programmez le SY99 à partir d'un ordinateur PC à l'aide de programmes d'édition exploitant cette fonction.

AMF ELEMENTDATA

1.(F2) AFM algorithm (External input)

JUMP #232

Sommaire: Module un opérateur à partir d'une source externe telle qu'une forme d'onde AWM ou le générateur de bruit.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 01: Algrthm. et appuyez sur [F2] (ExtIn) (JUMP #232)

Spécifiez : bruit et/ou entrée AWM pour chaque opérateur.

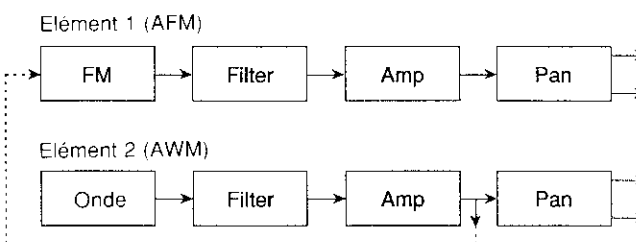
AFM ALGORITHM				OP 123456 232			
VOICEB1 -D01(49) ST*Concert(E1/HFM)							
Input	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	
Noise	use	use	use	off	use	off	
AWM	use	in2	use	off	use	off	
Form	Extr	Inpt					H19

❶ Noise (off, in1, in2): Le SY99 contient un générateur de bruit qui produit un type de bruit blanc. Celui-ci peut être envoyé à n'importe quelle entrée d'opérateur libre pour moduler l'opérateur.

❷ AWM (off, in1, in2): Si la voix contient à la fois des éléments AFM et AWM (c'est-à-dire si le mode Voice est soit 9: 1AFM&1AWM ou 10: 2AFM&2AWM), une forme d'onde AWM peut être reçue sur n'importe quelle entrée d'opérateur libre pour moduler l'opérateur.

Pour le mode Voice 9: 1AFM&1AWM, la forme d'onde de l'élément AWM 2 est utilisée pour moduler l'élément AFM 1. Pour le mode Voice 10: 2AFM&2AWM, la forme d'onde de l'élément AWM 3 est utilisée pour moduler l'élément AFM 1 et la forme d'onde de l'élément AWM 4 est utilisée pour moduler l'élément AFM 2.

❶ et ❷: si les deux entrées d'un opérateur sont déjà utilisées par les connexions de l'algorithme, "—" sera affiché. Si les deux entrées sont déjà utilisées en raison d'une assignation de feedback, "use" sera affiché. Le curseur ne peut être déplacé sur le réglage Dst de tels opérateurs.



Remarques: La modulation par le bruit (Noise) permet de créer des sons qu'il était difficile d'obtenir avec les anciens synthétiseurs FM.

En utilisant une forme d'onde AWM pour moduler un ou plusieurs opérateurs AFM, de nouvelles harmoniques peuvent être ajoutées à l'échantillon AWM. Un exemple simple en est donné dans *Utilisation de la synthèse hybride RCM* en annexe.

AFM ELEMENT DATA

1.(F3) AFM algorithm (Input level)

JUMP #233

Sommaire: Fixe les niveaux d'entrée In1 et In2 pour chaque opérateur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM
(JUMP #230)

Sélectionnez : opération 01: Algrthm et appuyez sur
[F3] (Inpt) (JUMP #233)

Spécifiez : le niveau d'entrée pour chaque entrée
d'opérateur.

AFM ALGORITHM		OP	23456	233
VOICE1 -D01(49)		ST*Concert(E1/AFM)		
In1 Src	OP1	OP2	OP3	OP4
Level	0	7	0	0
In2 Src	FB%6	AWM	FB%2	off
Level	7	3	7	7
Form Extn	H19			

- ❶ In1 Src, In2 Src: Ceci affiche les sources d'entrée pour les entrées In1 et In2 de chaque opérateur, déterminées par les réglages Algorithm et Feedback ([F1]) et les réglages d'entrée External ([F2]). Les sources d'entrée ne peuvent être changées à partir de cette opération.

- ❷ In1 Level, In2 Level (0...7): Ajuste le niveau d'entrée de In1 et In2 pour chaque opérateur.
Si une entrée d'opérateur n'est pas utilisée, le Scr affiche "off" et "Level" indique "—". Le curseur ne peut être déplacé sur le réglage "Level" pour de tels opérateurs.

Remarques: Les anciens synthétiseurs FM ne vous permettaient de régler que le niveau de sortie de chaque opérateur. Sur le SY99, par contre, les niveaux d'entrée in1 et in2 de chaque opérateur peuvent également être fixés. Si la source d'entrée est le feedback d'un autre opérateur, le réglage de niveau d'entrée fonctionne comme le niveau de feedback.

L'ajustement correct du niveau d'entrée est particulièrement important lorsque l'on introduit l'AWM pour modéliser l'AFM.

AFM ELEMENT DATA

2. AFM oscillator

JUMP #235

Sommaire: Fixe les paramètres relatifs à la fréquence pour chaque opérateur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
(JUMP #230)

Sélectionnez : opération 02:Oscillr (JUMP #235)

AFM OSCILLATOR		OP	23456	235
VOICE1 -D01(49)		ST*Concert(E1/AFM)		
OP 4				
Freq Mode =	23456	Waveform =	1	
Coarse =	1.00	Phase Sync =	on	
Fine		Init. Phase =	60	
Detune =	+ 0	H19		

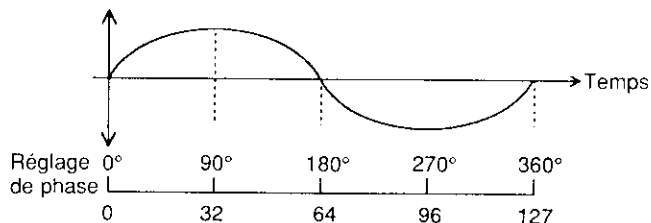
- ❶ Operator (1 – 6): Ceci affiche l'opérateur en train d'être édité. Pour passer à un autre opérateur, utilisez les touches [OPERATOR SELECT] [OP1]...[OP6].
- ❷ Freq Mode (fixed, ratio): Lorsque "fixed" est sélectionné, l'opérateur produit la même hauteur quelle que soit la note jouée. Lorsque "ratio" est sélectionné, la hauteur de l'opérateur dépend de la note qui est jouée.
- ❸ Coarse / Fine (0 Hz...9762 Hz en mode Fixed Frequency, 0,5...61,69 en mode Ratio Frequency): Ce réglage spéci-

fie la hauteur produite par l'opérateur. En déplaçant le curseur sur coarse ou fine, vous pouvez ajuster la hauteur grossièrement ou finement. Lorsque le réglage Freq Mode est réglé sur "fixed", la plage est 0 Hz...9762 Hz. Lorsque le réglage Freq Mode est "ratio", la plage est 0,5...61,69. (En mode "ratio" avec un réglage Coarse/Fine de 1,0, la touche A3 produit la hauteur standard de 440 Hz.)

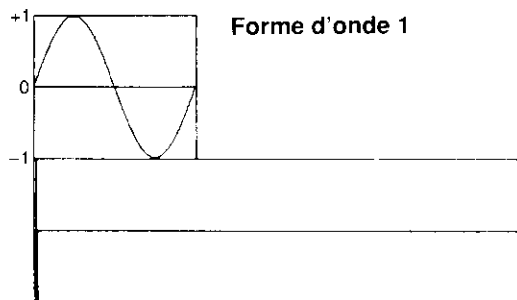
- ❹ Detune (-15...+15): La hauteur de chaque opérateur peut être ajustée en pas fins de 1,171875 centièmes de demi-tons.
- ❺ Waveform (1...16): Chaque opérateur peut produire seize formes d'onde différentes: une onde sinusoïdale sans harmoniques et quinze autres formes d'onde plus complexes contenant des harmoniques supplémentaires. Ceci vous permet de créer des formes d'onde complexes en utilisant moins d'opérateurs. Une affichage graphique de la forme d'onde sélectionnée apparaît en dessous du numéro de la forme d'onde. Le tableau ci-dessous montre le contenu harmonique de chaque forme d'onde.
- ❻ Phase Sync (on, off). Lorsque phase sync est 'on', la forme d'onde sélectionnée est re-déclenchée chaque fois qu'une touche est pressée.

VOICE EDIT MODE

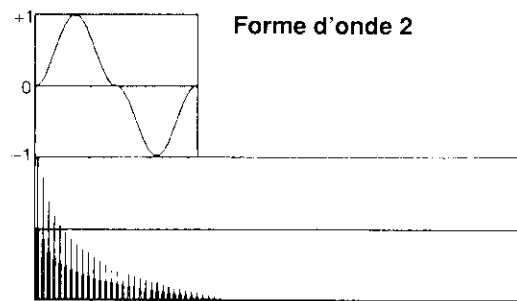
- ⑦ **Init Phase (0...127):** Ceci détermine la position de phase initiale à partir de laquelle la forme d'onde sélectionnée est re-déclenchée lorsque phase sync est "on". La plage init phase de 0...127 correspond à une plage de 0...360 degrés. Ce réglage n'est effectif que lorsque Phase synt est "on".



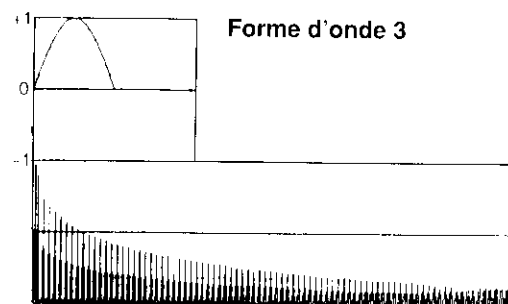
Waveform: les seize formes d'onde qui peuvent être produites par chaque opérateur ne sont pas modélisées sur un quelconque instrument "réel", mais sont des transformations mathématiques d'ondes sinusoïdales. Le tableau suivant montre le contenu harmonique de chaque forme d'onde. L'amplitude de chaque harmonique est donnée en pourcentage de la fondamentale.



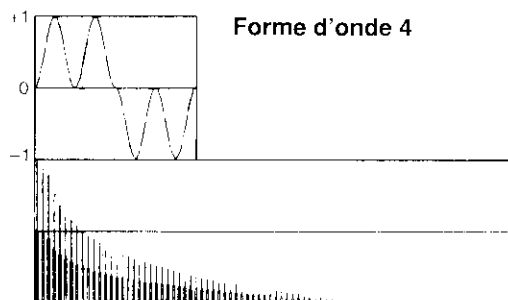
Forme d'onde 1 sans harmonique supérieure



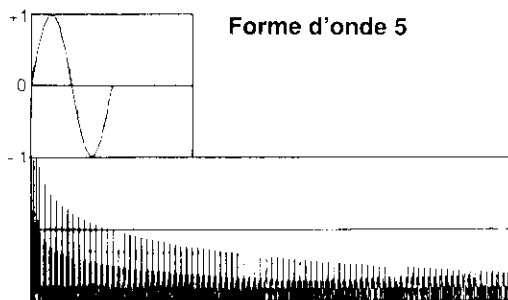
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques impaires jusqu'à la 65ème harmonique.



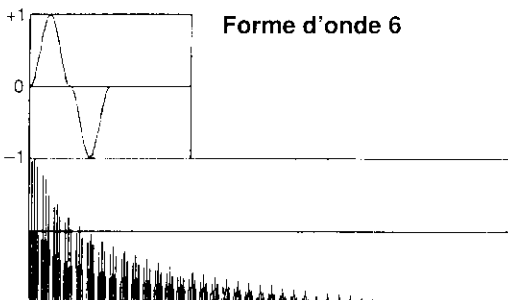
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques paires jusqu'à la 392ème harmonique.



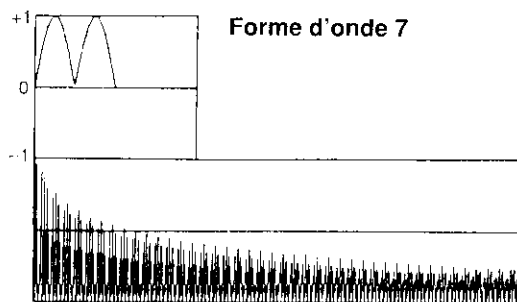
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques impaires jusqu'à la 113ème harmonique.



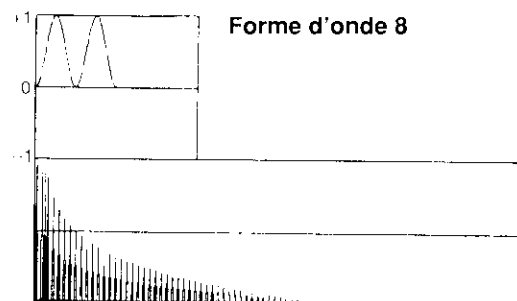
Le niveau de -100 dB est dépassé par la 2ème harmonique et toutes les harmoniques impaires.



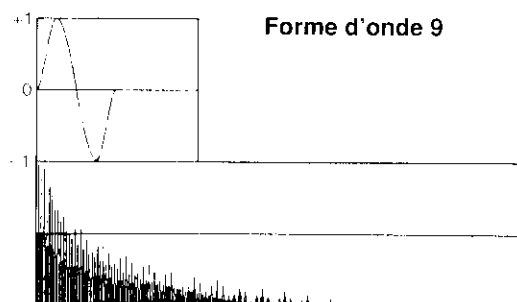
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques jusqu'à la 130ème harmonique. (Les 4ème termes n'existent pas.)



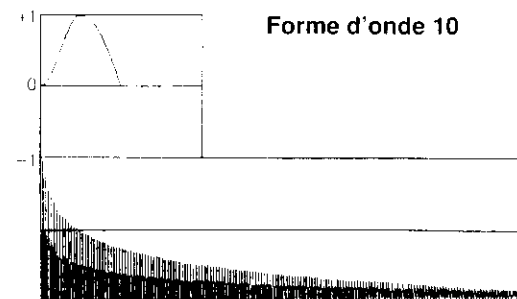
Le niveau de -100 dB est dépassé par toutes les harmoniques. (Les $[4n-2]$ termes n'existent pas.)



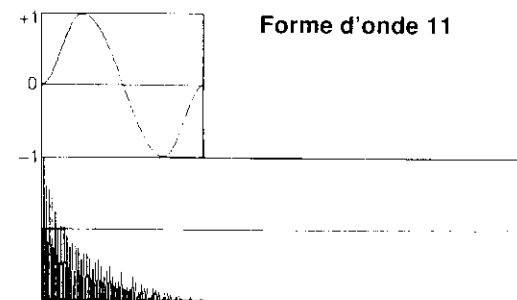
Le niveau de -100 dB est dépassé par la 4ème harmonique et par les harmoniques impaires jusqu'à la 99ème harmonique.



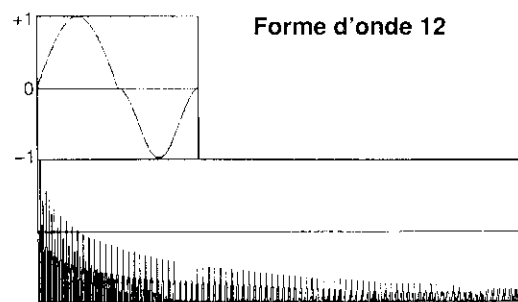
Le niveau de -100 dB est dépassé par toutes les harmoniques jusqu'à la 270ème harmonique.



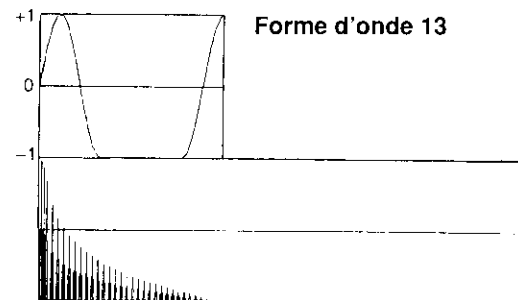
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques jusqu'à la 66ème harmonique.



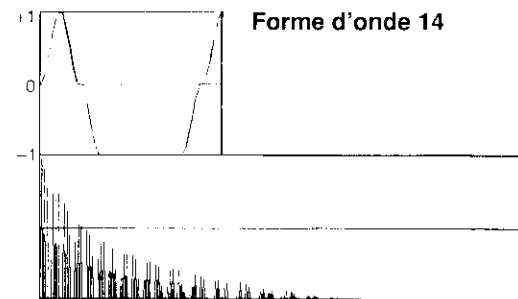
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques paires jusqu'à la 112ème harmonique et les harmoniques impaires jusqu'à la 73ème harmonique.



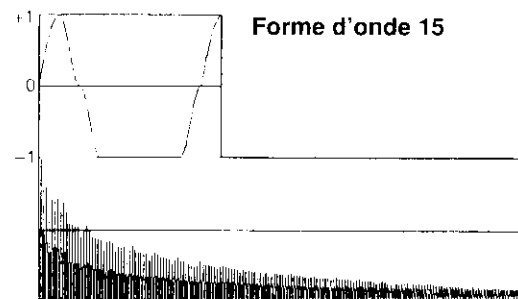
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques paires jusqu'à la 310ème harmonique et les harmoniques impaires jusqu'à la 49ème harmonique.



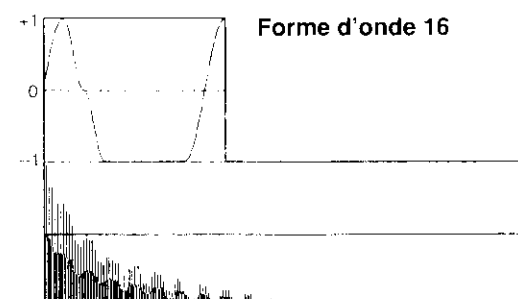
Le niveau de -100 dB est dépassé par la 21ème harmonique et toutes les harmoniques impaires jusqu'à la 63ème harmonique.



Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques jusqu'à la 105ème harmonique. (Les 4ème termes n'existent pas.)



Le niveau de -100 dB est dépassé par toutes les harmoniques jusqu'à la 300ème harmonique.



Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques jusqu'à la 91ème harmonique.

3.(F1) AFM operator EG (Each operator)

JUMP #236

Sommaire: Permet d'effectuer les réglages EG pour un seul opérateur tout en visualisant une représentation graphique de l'enveloppe de l'opérateur.

Procédure:

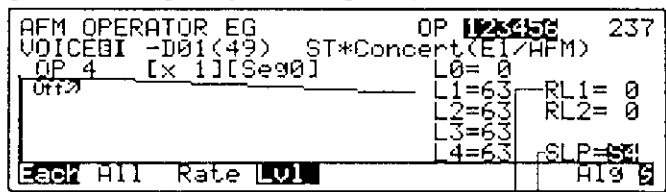
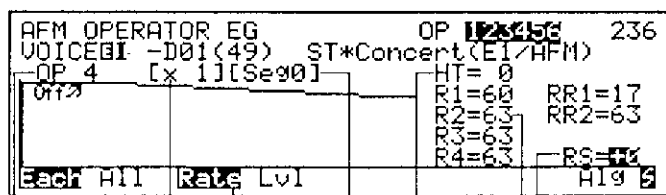
A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 03: EG et appuyez sur [F1] (Each)

Vitesses EG rates, appuyez sur [F3] (Rate)

Niveaux EG levels, appuyez sur [F4] (Lvl)

Spécifiez : les paramètres pour l'opérateur sélectionné.



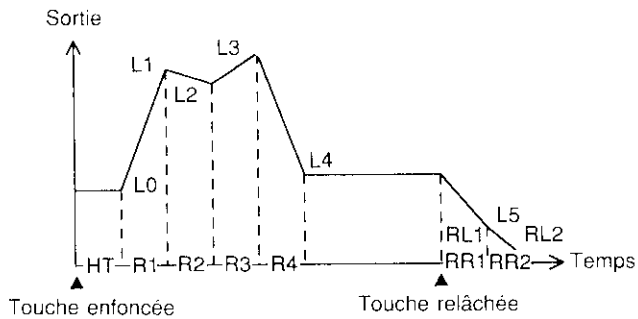
- ❶ Le numéro de l'opérateur actuellement sélectionné est affiché. Pour passer à un autre opérateur, utilisez les touches OPERATOR SELECT OP1...OP6.
- ❷ Ceci indique la plage de temps de l'affichage graphique de l'enveloppe. Une plage de "x1" indique la durée la plus courte avec le détail le plus précis. Pour changer la plage, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F1] - [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- ❸ Appuyez sur [F3] (Rate) pour régler les paramètres de vitesse de l'enveloppe. Appuyez sur [F4] (Lvl) pour régler les niveaux EG.
- ❹ Ceci indique le segment à partir duquel l'affichage graphique de l'enveloppe débute. Pour faire passer la représentation graphique de l'enveloppe à un segment différent, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8] pour sélectionner Seg0 - Seg4 ou Rel1.
- ❺ HT (Keyon Delay Time 63...0): Lorsque ce réglage est sur 0, l'enveloppe de l'opérateur commence immédiatement après qu'une touche a été enfoncée. Plus la valeur est élevée et plus le temps de retard est long avant que l'enveloppe de l'opérateur ne commence.

- ❻ R1 - R4, RR1 - RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0...63): Keyon Rate 1 - 4 et Release Rate 1 - 2 déterminent la vitesse de l'enveloppe de l'opérateur. Plus la valeur est élevée, plus le changement est rapide.
- ❼ RS (Rate Scaling -7...+7): Rate Scaling permet de faire en sorte que les vitesses de l'enveloppe soient augmentées ou diminuées selon la touche qui est jouée. Lorsque la valeur est positive, les vitesses EG sont d'autant plus rapides que les notes jouées sont élevées, ce qui produit des enveloppes plus courtes. Lorsque la valeur est négative, les vitesses EG diminuent d'autant plus que les notes jouées sont basses, ce qui produit des enveloppes plus longues.
- ❽ L0 - L4, RL1 - 2 (Keyon Levels, Release Levels 0...63): Keyon Levels 0 - 4 et Release Levels 1 - 2 déterminent les niveaux du générateur d'enveloppe de l'opérateur.
- ❾ SLP (Segment Loop Point S1...S4): Ceci spécifie le segment à partir duquel l'enveloppe continuera de boucler si une touche reste enfoncée après que l'enveloppe est arrivée au niveau L4.

Vitesses et niveaux: Lorsque vous appuyez sur une touche, la sortie de l'opérateur sera au niveau de L0. Lorsque le temps de maintien spécifié (HT) s'est écoulé, le niveau est changé à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, il change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque le niveau atteint L2, il change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3. Lorsque le niveau atteint L3, il change à la vitesse de R4 jusqu'au niveau de L4. Lorsque le niveau atteint L4, l'enveloppe commence à boucler à partir du segment spécifié.

Lorsque vous relâchez la touche, le niveau change à la vitesse de RR1 jusqu'au niveau de RL1. Lorsque le niveau atteint L5, il change à la vitesse de RR2 jusqu'au niveau de RL2.

Souvenez-vous que Hold Time (HT) est un réglage de temps, mais que les différents réglages Rate sont des réglages de vitesse. Plus la valeur de Hold Time est élevée, plus le temps de retard est long avant que l'enveloppe de l'opérateur ne commence, mais des réglages Rate plus élevés entraîneront un changement plus rapide.



Segment Loop Point: Le réglage SLP détermine le niveau à partir duquel l'enveloppe bouclera. Si vous continuez de maintenir une note après L4, lorsque SLP est réglé sur...

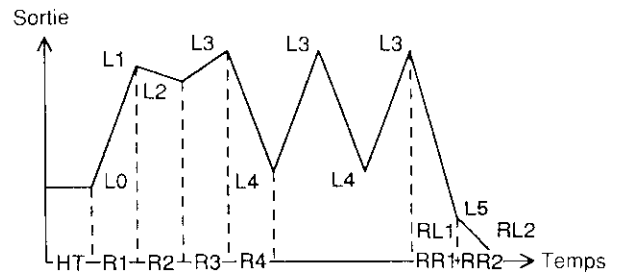
SLP=S1, le niveau change L4 → L1 → L2 → L3 → L4 → L1 → ...

SLP=S2, le niveau change L4 → L2 → L3 → L4 → L2 → ...

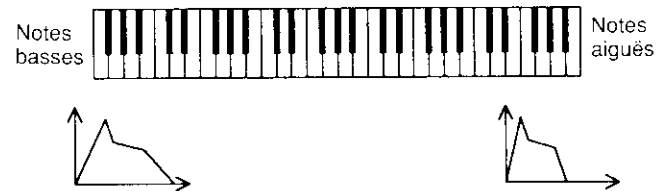
SLP=S3, le niveau change L4 → L3 → L4 → L3 → ...

SLP=S4, le niveau reste à L4

Le schéma suivant montre comment les niveaux EG changent lorsque SLP=S3.



Rate Scaling: Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes élevées ont une attaque et un estompement naturellement plus courts. Ceci peut être simulé en réglant rate scaling sur une valeur positive (+1...+7). Le schéma suivant montre comment les notes élevées auront des vitesses plus rapides (enveloppes plus courtes). Les réglages négatifs ont l'effet opposé.



AFM ELEMENT DATA

3.(F2) AFM operator EG (All operators)

JUMP #238

Sommaire: Permet de régler le générateur d'enveloppe de l'opérateur pour tous les opérateurs tout en visualisant les données pour tous les générateurs d'enveloppe d'opérateur en un seul écran.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 03: EG et appuyez sur [F2] (All)

Spécifiez : EG key-on rate (R1 - R4) (JUMP #238)

EG key-on level (L1 - L4) (JUMP #239)

EG key-off rate and level (RR1 - 2, RL1 - 2) (JUMP #240)

AFM OPERATOR EG													OP 123456	238
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(EI/HFM)														
Keyon Rates & Rate Scaling														
HT	R1	R2	R3	R4	RS	HT	R1	R2	R3	R4	RS			
1	0	37	37	0	21	4	0	60	63	63	63	+0		
2	0	60	63	63	63	+0	5	0	37	30	0	21	+2	
3	0	37	30	0	21	+2	6	0	60	63	63	63	+0	
Each	All	OnR	OnL	K-of										A19

AFM OPERATOR EG													OP 123456	239
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(EI/HFM)														
Keyon Levels & Loop Point														
L1	L2	L3	L4	LP	L1	L2	L3	L4	LP					
1	0	63	63	55	55	0	4	0	63	63	63	63	63	63
2	0	63	63	55	55	0	4	0	63	63	63	63	63	63
3	0	63	63	55	55	0	4	0	63	63	63	63	63	63
Each	All	OnR	OnL	K-of										A19

AFM OPERATOR EG													OP 123456	240
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(EI/HFM)														
Keyoff Rates & Levels														
RR1	RR2	RL1	RL2	RR1	RR2	RL1	RL2							
1	0	63	0	0	4	0	63	0	0					
2	17	63	0	0	5	30	63	0	0					
3	30	63	0	0	6	17	63	0	0					
Each	All	OnR	OnL	K-of										A19

- HT (Keyon Delay Time 63...0): Ceci spécifie le temps dont le début de l'enveloppe sera retardé après qu'une touche a été pressée.
- R1 - R4 (Keyon Rates 0...63): Keyon Rates 1 - 4 détermine la vitesse de l'enveloppe de l'opérateur pendant qu'une touche est pressée.
- RS (Rate Scaling -7...+7): Rate Scaling détermine la manière dont la position de la touche affecte les vitesses de l'enveloppe de l'opérateur.

VOICE EDIT MODE

- ④ L0 – L4 (Keyon Levels 0...63): Ceci détermine les niveaux auxquels l'enveloppe de l'opérateur passera pendant qu'une touche est pressée.
- ⑤ LP (Segment Loop Point S1...S4): Ceci spécifie le segment à partir duquel l'enveloppe commence à boucler si une touche reste pressée après que l'enveloppe a atteint le niveau L4.
- ⑥ R1, R2 (KeyOff Rates 0...63): Ceci détermine la vitesse avec laquelle l'enveloppe de l'opérateur change de niveau après qu'une touche a été relâchée.

- ⑦ L1, L2 (KeyOff Levels 0...63): Ceci détermine les niveaux auxquels l'enveloppe de l'opérateur change après qu'une touche est relâchée.

La signification de ces paramètres EG est expliquée dans la section précédente 3.1 *Operator EG*.

En *AFM operator EG (all)*, les touches Operator Select ne sont pas utilisables pour choisir des opérateurs.

AFM ELEMENT DATA

4. (F1) AFM operator output (Each)

JUMP #241

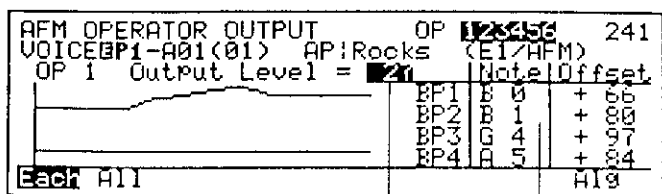
Sommaire: Fixe le niveau de sortie et la pondération (scaling) pour un seul opérateur tout en montrant une représentation graphique de la pondération.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 04: Output et appuyez sur [F1] (Each) (JUMP #241)

Spécifiez : le niveau de sortie et la pondération pour l'opérateur sélectionné



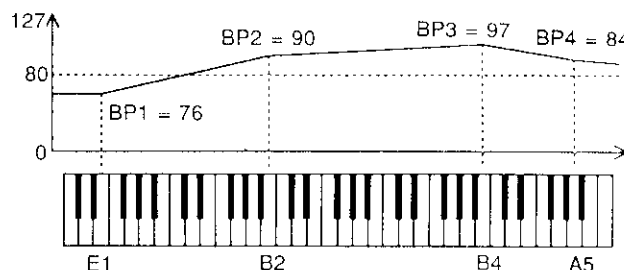
- ① Output Level (0...127): Le niveau de sortie de l'opérateur
- ② BP1 – 4 (Break Point 1 – 4): note (C-2...G8) et décalage (-127...+127) de chaque point de partage. Détermine la manière dont le niveau de sortie de chaque opérateur varie en fonction de la position sur le clavier. Lorsque le curseur est situé sur note, vous pouvez appuyer sur [F7] (Kbd) et appuyer sur une touche pour entrer le nouveau réglage note.

Output Level: Ceci fixe le niveau de sortie de chaque opérateur. Le niveau de sortie d'un opérateur porteur affecte le volume et le niveau de sortie d'un opérateur modulateur affecte le timbre. Souvenez-vous que les niveaux d'entrée de chaque entrée d'opérateur In1 et In2 peuvent également être ajustés comme cela est expliqué dans 1.(F3) *Algorithm (Input level)* (JUMP #233). Même si le niveau de sortie d'un opérateur est élevé, il n'aura pas d'effet sur un opérateur auquel il est connecté si le niveau d'entrée du porteur est réglé sur 0.

Break Point: On peut faire en sorte que le niveau de sortie de l'opérateur varie en fonction de la note qui est jouée. Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes diffèrent en volume et en timbre selon la plage dans laquelle elles sont jouées. Par exemple, les notes graves d'un piano ont une texture tonale beaucoup plus complexe que les notes aiguës.

Utilisez les quatre points de partage pour spécifier comment le niveau de sortie de l'opérateur sera ajusté sur toute la hauteur du clavier.

- Offset (-127 ...+127) détermine le réglage du niveau de sortie pour chacun des quatre points spécifiés par Note.
- Les quatre réglages Note doivent être en ordre ascendant. Il n'est pas possible de régler un point de partage à une note plus basse ou plus haute que les réglages note des points de partage voisins.
- Le schéma suivant montre comment le niveau de sortie de l'opérateur sera ajusté sur toute la hauteur du clavier pour les réglages indiqués sur la reproduction de l'écran ci-dessus.



Chaque décalage offset est ajouté au niveau de sortie global de l'opérateur de 80. Par exemple, le décalage au point de partage 1 (E1) est -4, de sorte que le niveau de sortie de l'opérateur en E1 est 76. Le niveau de sortie de l'opérateur est limité à la plage 0...127.

AFM ELEMENT DATA

4.(F2) AFM operator output (All)

JUMP #242

Sommaire: Permet de fixer le niveau de sortie des opérateurs tout en visualisant les niveaux de sortie de tous les opérateurs. (La pondération de sortie Output Scaling ne peut être réglée au moyen de cette opération.)

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
(JUMP #230)

Sélectionnez : opération 04: Output appuyez sur [F2]
(All) (JUMP #242)

Spécifiez : le niveau de sortie de chaque opérateur

AFM OPERATOR OUTPUT						
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/HFM)						
Output Level						
OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	
127	104	127	108	127	106	
Each A10 A19						

①

- ① Output Level OP1 – OP6 (0...127): Fixe le niveau de sortie de chaque opérateur. Ce réglage est identique à celui expliqué en ① dans la section précédente 4.(F1) *AFM operator output*. La différence est qu'ici, vous pouvez visualiser et fixer le niveau de sortie des six opérateurs à la fois. Cependant, les niveaux et décalages de point de partage ne peuvent être fixés ici.

Remarques: Reportez-vous à 4.(F1) *AFM operator output* pour davantage de détails.

N.B.: Dans les algorithmes avec plus d'un porteur certains réglages de sensibilité de vitesse peuvent provoquer des distorsions. Dans ce cas, réduire le niveau des porteurs.

AFM ELEMENT DATA

5. AFM sensitivity

JUMP #243

Sommaire: Ces réglages déterminent la manière dont chaque opérateur est affecté par la vitesse des touches jouées et le LFO.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
(JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 05:Sensitiv
(JUMP #243)

Spécifiez : la sensibilité de chaque opérateur

AFM SENSITIVITY						
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E1/HFM)						
Velocity						
OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	
+3	+1	+3	+1	+3	+1	
Rate Vel						
on	on	on	on	on	on	
AModSens						
0	0	0	0	0	0	
PModSens						
0	0	3	3	3	0	
KUS Rate AMS PMS						
A19						

- ① Velocity (-7...+7): Ceci détermine la manière dont le niveau de sortie de chaque opérateur sera affecté par la vitesse des touches jouées. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), le niveau de sortie augmente à mesure que vous jouez plus fort. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), le niveau de sortie diminue à mesure que vous jouez plus fort.
- ② Rate Velocity (on/off): Lorsque le commutateur Rate Velocity est "on", la vitesse des touches jouées affecte R1 de l'enveloppe de l'opérateur. Le résultat dépend du réglage Velocity.

Velocity = +1...+7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font augmenter les paramètres de vitesse R1 de l'enveloppe de l'opérateur, ce qui produit une attaque plus rapide. Pour les notes jouées avec une vitesse maximale, R1 sera à la valeur spécifiée par les réglages EG.

Velocity = -1...-7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font diminuer les paramètres de vitesse R1 de l'enveloppe de l'opérateur, ce qui produit une attaque plus lente. Pour entendre l'effet de réglages négatifs, vous devez réduire le niveau de sortie de l'opérateur.

Lorsque Rate Velocity Switch est "off", les paramètres de vitesse R1 de l'enveloppe de l'opérateur ne sont pas affectés par la vitesse des touches jouées.

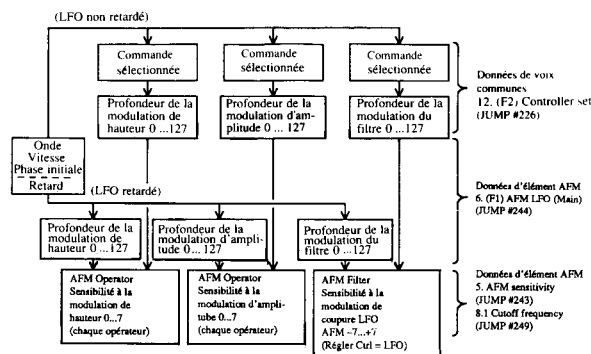
- ③ AModSens (0...7): Amplitude Modulation Sensitivity détermine le degré auquel le niveau de sortie de chaque opérateur est affecté par la modulation d'amplitude du LFO.
- ④ PModSens(0...7): Pitch Modulation Sensitivity détermine le degré auquel la hauteur de chaque opérateur sera affectée par la modulation d'amplitude du LFO.
- ⑤ Appuyez sur [F1] (KVS), [F2] (Rate), [F3] (AMS) ou [F4] (PMS) pour déplacer le curseur sur Velocity, Rate Vel, AModSens ou PModSens.

VOICE EDIT MODE

AModSens et PModSens: Ces réglages déterminent la *sensibilité* de chaque opérateur à la profondeur de la modulation d'amplitude (AMD) et/ou la profondeur de modulation de hauteur (PMD) produite par le LFO. Référez-vous à 6. (F1) *AFM LFO (Main)* (JUMP #244). Si les réglages LFO pour AMD et/ou PMD sont sur 0, les réglages AModSens et PModSens n'auront pas d'effet.

PModSens détermine la sensibilité de chaque opérateur à PMD du LFO principal. Indépendamment de ceci, la hauteur d'un élément AFM peut également être affectée par le LFO secondaire. Reportez-vous à 6.(F2) *AFM LFO (Sub)* (JUMP#245).

En *AFM sensitivity*, les touches Operator Select sont inutilisables pour choisir des opérateurs.



AFM ELEMENT DATA

6.(F1) AFM LFO (Main)

JUMP #244

Sommaire: Le LFO principal crée un signal de commande périodique qui peut être utilisé pour créer du tremolo (modulation d'amplitude), du vibrato (modulation de hauteur) et du wah-wah (modulation de filtre).

Procédure:

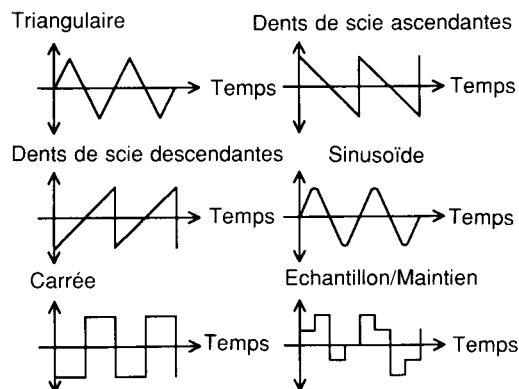
A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 06: LFO et appuyez sur [F1] (Main) (JUMP #244)

Spécifiez : les paramètres pour le LFO principal

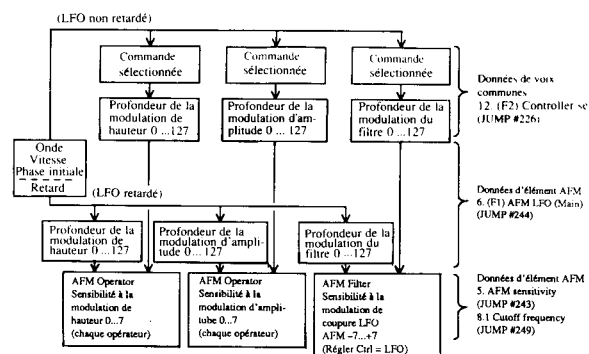
AFM LFO	OP 12453	244
VOICEBI -D01(49)	ST*Concert(EI/HFM)	
Main LFO		
Wave = <u>Triangle</u>	A Mod Depth = 0	
Speed = 64	P Mod Depth = 0	
Delay = 0	F Mod Depth = 0	
Init Phase = 0		
Main Sub		HI9

① Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Ceci sélectionne l'onde (forme de modulation) produite par le LFO principal. L'onde sélectionnée est représentée graphiquement sur l'écran d'affichage. Lorsque Sample&Hold est sélectionné, le LFO produit un signal de commande dont le niveau changera de manière aléatoire aux intervalles de temps déterminés par le réglage Speed.



- ② Speed (0...99): La vitesse de la modulation LFO. Un réglage plus élevé entraîne une modulation plus rapide. Avec un réglage de 0, un cycle correspond approximativement à 34 secondes.
- ③ Delay (0...99): Le temps de retard avant que la modulation LFO ne commence.
- ④ Init Phase (0...99): Initial Phase détermine le point de la forme d'onde à partir duquel le LFO commencera lorsqu'une touche est pressée. La forme d'onde LFO commence toujours à partir de ce point initial phase lorsque chaque note est jouée. Un réglage initial phase de 0...99 correspond à une phase de 0...360 degrés.
- ⑤ A Mod Depth (0...127): Amplitude Modulation Depth détermine comment le LFO affectera le niveau de sortie (amplitude) des opérateurs. Pour que ce réglage ait un effet, le réglage AModSens (sensibilité à la modulation d'amplitude) d'un opérateur doit être au-dessus de zéro. Reportez-vous à 5. *AFM sensitivity*.

- ⑥ **P Mod Depth (0...127):** Pitch Modulation Depth détermine la manière dont le LFO affectera la hauteur des opérateurs. Pour que ce réglage ait de l'effet, le réglage PModSens (sensibilité à la modulation de hauteur) d'un opérateur doit être réglé au-dessus de 0. Reportez-vous à 5. *AFM sensitivity*.
- ⑦ **F Mod Depth (0...127):** Filter Modulation Depth détermine la manière dont le LFO affectera la fréquence de coupure du filtre. Pour que ce réglage ait de l'effet, le réglage Ctrl d'un filtre doit être réglé sur "LFO" et le réglage LFO Cutoff Sens doit être 0. Reportez-vous à 8.1 *Cutoff frequency*.



AFM ELEMENT DATA

6.(F2) AFM LFO (Sub)

JUMP #245

Sommaire: Le LFO secondaire est complètement indépendant du LFO principal, mais peut être utilisé seulement pour créer du vibrato (modulation de hauteur). Ceci s'applique de façon égale à tous les opérateurs et n'est pas affecté par la sensibilité à la modulation de hauteur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

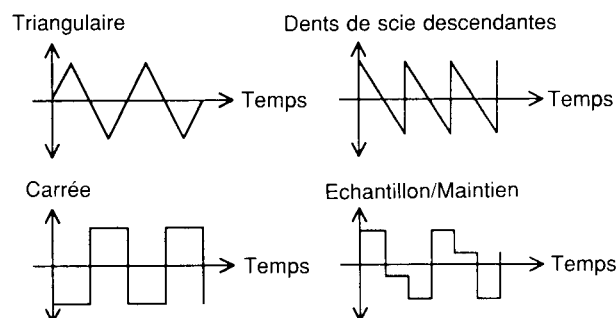
Sélectionnez : opération 06: LFO et appuyez sur [F2] (Sub) (JUMP #245)

Spécifiez : les paramètres pour le LFO secondaire

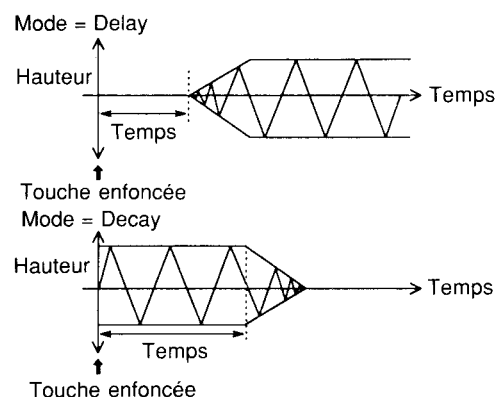
AFM LFO	OP 12456	245
VOICE -D01(49)	ST*Concert(EI/HFM)	
Sub LFO for Pitch		
Mode = delay	Speed = 35	
Wave = triangle	Time = 0	
	P Mod Depth = 0	
Main Sub		Alg

- ① **Mode (delay, decay):** Lorsque ceci est réglé sur "delay", le LFO secondaire commence après le temps de retard spécifié par ④ Time. Lorsque ceci est réglé sur "decay", le LFO secondaire commencera à s'estomper après le temps spécifié par ④ Time.
- ② **Wave (triangle, saw down, square, sample&hold):** L'onde produite par le LFO secondaire.
- ③ **Speed (0...99):** La vitesse de la modulation LFO. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est rapide. La vitesse de l'onde sample&hold sera plus élevée que les autres ondes.
- ④ **Time (0...99):** La durée utilisée pour Sub LFO delay ou decay.
- ⑤ **P Mod Depth (0...127):** La profondeur de la modulation de hauteur produite par le LFO secondaire.

Wave: Les quatre formes d'onde suivantes peuvent être sélectionnées pour le LFO secondaire:



Mode et Time: Les réglages mode et time opèrent conjointement pour déterminer comment le LFO secondaire commencera ou se terminera. Lorsque Mode=delay, le LFO secondaire commencera après le temps de retard spécifié par ④ Time. Lorsque Mode=decay, le LFO secondaire affectera le son commençant immédiatement à partir du temps de retard spécifié par ④ Time.



AFM ELEMENT DATA

7.(F1) AFM pitch EG (Switch)

JUMP #246

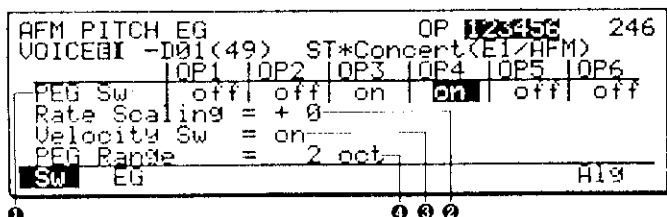
Sommaire: Le changement de hauteur dans le temps créé par le réglage pitch EG peut être activé et désactivé pour chaque opérateur. Pour régler la forme de l'enveloppe de hauteur, voyez 7.(F2) AFM pitch EG (réglages EG).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 07: Pitch EG et appuyez sur [F1] (Sw) (JUMP #246)

Spécifiez : pitch EG, scaling et range



- ① PEG Sw (off, on): Lorsque le réglage Pitch EG Switch est sur "off" pour un opérateur, il n'est pas affecté par le réglage pitch EG.
- ② Rate Scaling (-7...+7): Pitch EG Rate Scaling détermine la manière dont pitch EG rates changera en fonction de la note jouée. Lorsque la valeur est +1...+7, l'enveloppe pitch EG sera plus rapide pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est -1...-7, l'enveloppe pitch EG sera plus lente pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est 0, l'enveloppe pitch EG sera la même pour toutes les notes.
- ③ Velocity Sw (off, on): Lorsque ce réglage est "on", les notes jouées fort feront changer l'enveloppe pitch EG sur une plage plus grande.
- ④ Range (1/2 oct, 1 oct, 2 oct, 8 oct): Ceci détermine la plage maximale de l'enveloppe AFM pitch EG, de 1/2 octave à 8 octaves.

PEG Sw: Lorsque vous utilisez le réglage Pitch EG pour changer la hauteur d'un son dans le temps, vous mettez sur "on" le réglage Pitch EG pour *tous* les opérateurs. Si la hauteur d'un opérateur modulateur change alors que la hauteur d'un autre opérateur qu'il module demeure constante (ou vice-versa), le rapport *porteur/modulateur* subira des modifications pendant la durée du son, modifiant la structure harmonique. Cela peut constituer un effet intéressant.

Rate Scaling: Ce réglage détermine la manière dont Pitch EG Rate (la vitesse de changement de hauteur) sera affecté par le numéro de touche de chaque note. Le schéma suivant montre le résultat lorsque Pitch EG Rate Scaling est réglé sur +7. Remarquez que les notes aiguës ont une enveloppe de hauteur plus courte (vitesses EG plus rapides) que les notes graves.



Velocity Sw (velocity switch): Lorsque ce réglage est "on", les notes jouées fort font changer l'enveloppe pitch EG sur une plage plus large.

AFM ELEMENT DATA

7.(F2) AFM pitch EG (réglages EG)

JUMP #247

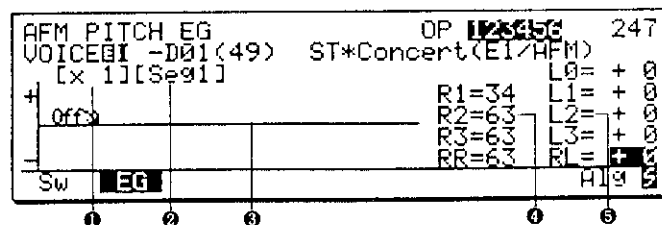
Sommaire: L'enveloppe pitch EG crée une forme fixe de changement de hauteur dans le temps pour chaque note. Pour activer et désactiver pitch EG pour chaque opérateur, voyez 7.(F1) AFM pitch EG (Switch).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 07: PitchEG et appuyez sur [F2] (EG) (JUMP #247)

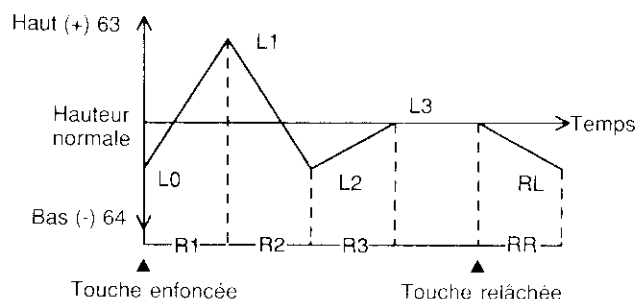
Spécifiez : paramètres d'enveloppe de hauteur Pitch EG



- ❶ Ceci indique la longueur de temps représentée sur l'affichage graphique. Pour changer, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La longueur de temps exacte dépend de la plage. Lorsque la plage de pitch EG est 1 octave, l'affichage graphique couvre approximativement 0,5 secondes à "x1" et approximativement 5 secondes à "x50".
- ❷ Ceci indique le segment EG ("seg1 – 3" ou "rel1") à partir duquel l'affichage graphique de pitch EG commence. Si l'enveloppe est trop longue pour être représentée intégralement sur l'écran à cristaux liquides, appuyez sur [F7] ou sur [F8] pour faire passer la représentation graphique de l'enveloppe à un segment différent.
- ❸ L'enveloppe pitch EG est représentée graphiquement.
- ❹ R1 – R3, RR (0...63): Keyon Rate 1 – 3 et Release Rate déterminent la vitesse de l'enveloppe Pitch EG. Une valeur plus élevée entraîne un changement plus rapide. La valeur 63 fait passer la hauteur instantanément au niveau suivant.
- ❺ L0 – L3, RL (-64...+63): Keyon Level 0 – 3 et Release Level déterminent les niveaux de l'enveloppe de hauteur. Les réglages positifs augmentent la hauteur tandis que les réglages négatifs l'abaissent.

Rate et Level: Lorsque vous appuyez sur une touche, la hauteur commence au niveau de L0 et change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, la hauteur change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque la hauteur atteint L2, elle change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3 et reste à L3 tant que la touche est pressée.

Lorsque la touche est relâchée, la hauteur change à la vitesse de RR jusqu'au niveau de RL.



Remarque: Même si AFM pitch EG et AWM pitch EG ont des réglages Rate identiques, il y a aura de légères différences en ce qui concerne le moment du changement de hauteur.

AFM ELEMENT DATA

8. AFM filter

JUMP #248

Sommaire: Les deux filtres de chaque élément peuvent être utilisés pour contrôler le timbre de différentes manières.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 08: Filter (JUMP #248)

Spécifiez : l'opération souhaitée et appuyez sur [ENTER].

AFM FILTER		OP 08	248
VOICEBI -D01(49)		ST*Concert(E1/HFM)	
01:Cutoff Frequency		03	
02:Cutoff Scaling			
03:Cutoff EG			
01	02	03	H19

- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.
 - 01: Cutoff Frequency: Permet d'effectuer les réglages globaux pour les filtres.
 - 02: Cutoff Scaling: Spécifie la manière dont chaque filtre sera ajusté sur tout le clavier.
 - 03: Cutoff EG: Spécifie la manière dont chaque filtre changera dans le temps.
- ❷ Une pression sur [F1] – [F3] sélectionne l'opération correspondante.

8.0 Copy filter

Sommaire: A tout moment pendant l'édition d'un filtre, vous pouvez copier les données d'un filtre à l'autre.

Procédure:

- A partir de : 8.1 Cutoff Frequency (JUMP #249)
- 8.2 Cutoff Scaling (JUMP #250)
- 8.3 Cutoff EG (JUMP #252 - #255)

Appuyez sur : [COPY]

Sélectionnez : la direction de copie (1→2 ou 2→1)

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go)

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].

COPY FILTER

Copy Direction = **1 → 2**

Go

Spécifiez si vous voulez copier les données du filtre 1 sur le filtre 2 (1 → 2) ou du filtre 2 sur le filtre 1 (2 → 1). Appuyez sur [F8] (Go) et les données seront copiées. Si vous décidez de ne pas copier les données, appuyez sur [EXIT] pour quitter sans copier.

Les filtres du type (HPF/LPF/THRU) ne seront pas copiés.

8.1 Cutoff frequency

JUMP #249

Sommaire: Chaque filtre peut être réglé sur un type, une fréquence de coupure et une source de contrôle différents. La résonance globale, la sensibilité à la vitesse et la sensibilité à la coupure du LFO peuvent également être spécifiés.

Procédure:

- A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
- 8. AFM filter (JUMP #248)

Sélectionnez : 01: Cutoff Frequency (JUMP #249)

Spécifiez : les paramètres pour les filtres 1 et 2.

CUTOFF FREQUENCY		OP	123456	249
VOICE	01 (49)	ST*Concert (E1/HFM)		
Filter1	Type	Cutoff Freq	Ctrl	
Filter2	Type	Cutoff Freq	Ctrl	
Resonance	= 0	Velocity Sens	= +1	
		LFO Cutoff Sens	= +7	
		Sync	HL9	

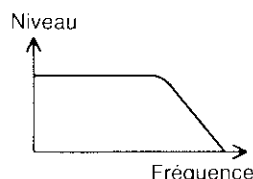
- ① Filter 1 Type (LPF, HPF, Thru): Le filtre 1 peut être utilisé comme filtre passe-bas (LPF) ou comme filtre passe-haut (HPF). Lorsque "Thru" est sélectionné, le filtre n'aura pas d'effet.
- ② Filter 2 Type (LPF, Thru): Le filtre 2 peut être utilisé seulement comme LPF.
- ③ Cutoff Freq (HPF = 0 Hz...11,66 kHz (0...114): LPF = 0 Hz...22,43 kHz (0...127)): La fréquence de coupure de chaque filtre peut être ajustée indépendamment. Le nombre 0..127 affiché entre parenthèses indique la valeur des données à entrer au moyen du pavé de touches numériques. Remarquez que le réglage HPF le plus élevé est 11,66 kHz.

- ④ Ctrl (EG, LFO, EG-VA): Chacun des deux filtres peut être contrôlé de façon différente. Pour plus de détails, voir les explications ci-dessous pour Ctrl = EG, Ctrl = LFO, Ctrl = EG-VA.
- ⑤ Resonance (0...99): Un réglage plus élevé de résonance ajoute une crête plus prononcée à la fréquence de coupure. Ce réglage s'applique aux filtres 1 et 2.
- ⑥ Velocity Sens (-7...+7): Ceci détermine la manière dont la fréquence de coupure des deux filtres sera affectée par la vitesse des touches jouées. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), la fréquence de coupure augmente lorsque vous jouez plus fort, ce qui produit un son plus brillant. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), la fréquence de coupure diminue lorsque vous jouez plus fort, ce qui produit un son plus sobre.
- ⑦ LFO Cutoff Sens (-7...+7): Ceci détermine la manière dont la modulation du filtre du LFO principal affectera les filtres. Ce réglage détermine également la sensibilité des filtres au réglage Filter Bias dans *Voice common data 12. (F5) Controller set (Other)* (JUMP #228) (page 130). Les réglages négatifs inverseront l'effet de la commande assignée.
- ⑧ Sync: Ceci n'est pas un paramètre, mais une fonction qui vous permet de régler les deux filtres ensemble. Si vous appuyez sur [F6] (Sync), l'affichage "Sync" sera inversé mais tous les réglages que vous effectuerez sur filter 1 ou filter 2 seront automatiquement réglés pour le même paramètre de l'autre filtre. Cela est très utile si vous vous servez de deux filtres en tandem fonctionnant comme un filtre de 24 dB/octave ou un filtre passe-bande de 12 dB/octave. Reportez-vous à l'explication suivante *Type et Cutoff Freq*. Appuyez à nouveau sur [F6] pour désactiver le mode d'édition filter sync.

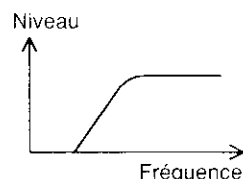
Type et Cutoff Freq : Le filtre 1 peut être utilisé soit comme filtre passe-bas (LPF) soit comme filtre passe-haut (HPF), tandis que le filtre 2 ne peut être utilisé que comme filtre passe-bas.

Lorsqu'ils sont réglés sur LPF, les filtres 1 et 2 laissent passer sans modification les sons plus bas que la fréquence de coupure et diminuent les sons au-dessus de la fréquence de coupure. Lorsqu'il est réglé sur HPF, le filtre 1 laisse passer sans modification les sons au-dessus de la fréquence de coupure et diminue les sons en dessous de la fréquence de coupure.

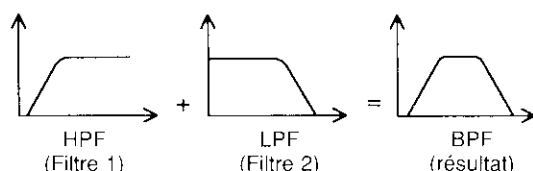
Filtre passe-bas (LPF)



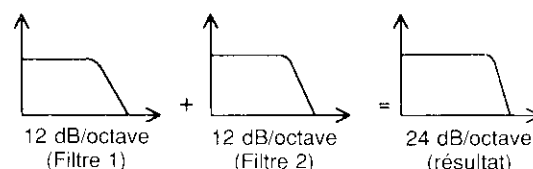
Filtre passe-haut (HPF)



En réglant le filtre 1 sur HPF et le filtre 2 sur LPF, vous pouvez créer un filtre passe-bande qui ne laisse passer qu'une bande de fréquence centrale.

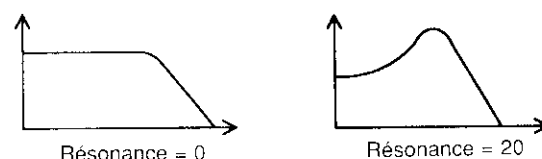


Chacun des filtres du SY99 possède une pente de 12 dB/octave. Ceci signifie que si la fréquence de coupure d'un LPF est 1 kHz, les fréquences à 2 kHz seront réduites de 12 dB et les fréquences à 4 kHz seront réduites de 24 dB. Si vous réglez les deux filtres 1 et 2 sur LPF, tous deux sur la même fréquence de coupure, et réglez les enveloppes des deux filtres de la même manière, le résultat sera équivalent à un seul filtre avec une pente de 24 dB/octave. La fonction de copie de filtre expliquée en 8.0 *Copy filter* constitue une manière rapide de donner aux deux filtres les mêmes réglages.



Un filtrage de 24 dB/octave crée une coupure tranchante qui se remarque nettement, tandis qu'un filtrage de 12 dB/octave est un effet plus subtil. Les anciens synthétiseurs analogiques utilisaient les deux types. Un filtrage de 12 dB/octave était recommandé pour les sons de cordes et un filtrage de 24 dB/octave était généralement utilisé pour les sons de cuivre ou les sons de basse synthétique.

Resonance: La résonance abaisse le niveau du son audessous de la fréquence de coupure, ajoutant une crête d'accentuation (Ceci peut réduire le volume global). Une valeur de résonance élevée rend les changements de fréquence de coupure très faciles à remarquer. Lorsque les deux filtres sont utilisés en association comme un filtre passe-bande (par exemple, lorsque le filtre 1 est réglé sur HPF), la résonance n'aura aucun effet significatif.



Des valeurs de résonance de filtre extrêmement élevées feront osciller le filtre de telle sorte qu'il produise une hauteur par lui-même. Cette technique était fréquemment utilisée sur les anciens synthétiseurs analogiques.

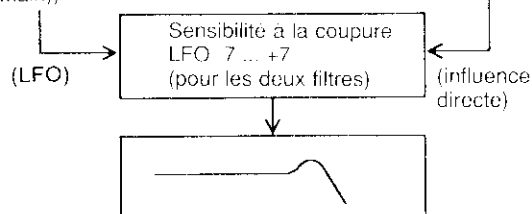
Ctrl = LFO: Lorsque Ctrl est réglé sur LFO, le filtre est contrôlé à la fois par le LFO principal et la commande qui a été assignée à Filter Cutoff Depth. (Reportez-vous à *Voice common data 12.F4 Controller*, page 130.) La vitesse des touches modifiera la fréquence de coupure.

VOICE EDIT MODE

Ctrl = LFO

Profondeur de la modulation du filtre (Common 12. (F2) Controller set (Pitch bend))
Profondeur de la modulation du filtre (AFM Element 5. LFO (Main))

Profondeur de coupure du filtre (Common data 12. (F4) Controller set (Other))

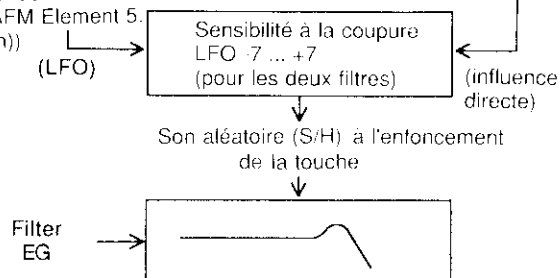


Ctrl = EG-VA: Lorsque Ctrl est réglé sur EG-VA, le filtre est contrôlé à la fois par son propre enveloppe de filtre comme expliqué à la section suivante 8.3 *Filter EG*. Si Velocity Sense est réglé sur une valeur autre que 0, la vitesse des touches modifiera L1 (level 1) et R1 (rate 1) de l'enveloppe de filtre.

Ctrl = EG ou Ctrl = EG - VA

Profondeur de la modulation du filtre (Common 12. (F2) Controller set (Pitch bend))
Profondeur de la modulation du filtre (AFM Element 5. LFO (Main))

Profondeur de coupure du filtre (12. (F4) Controller set (Other))



Remarque: Lorsque Ctrl=EG ou Ctrl=EG-VA, l'effet de la commande sur la fréquence de coupure sera fixé lorsque la note est jouée. Le fait de déplacer la commande après avoir joué la note n'aura aucun effet.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.2 Cutoff scaling

JUMP #250

Sommaire: La fréquence de coupure de chaque filtre peut être ajustée sur tout le clavier.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element 8. AFM filter (JUMP #248)

Sélectionnez : 02: Cutoff Scaling

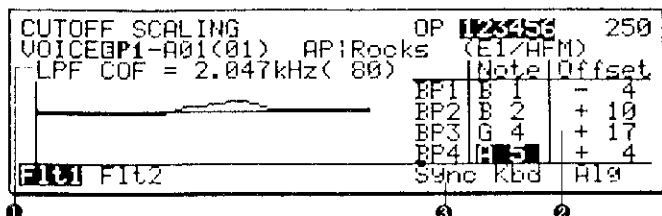
Filtre 1, appuyez sur [F1] (Flt1)

(JUMP #250)

Filtre 2, appuyez sur [F2] (Flt2)

(JUMP #251)

Spécifiez : les paramètres Filter Scaling



- ❶ Ceci indique le type du filtre en cours d'édition et sa fréquence de coupure. La fréquence de coupure peut être modifiée à partir de cette opération, mais pour modifier le type de filtre, vous devez utiliser l'opération 8.1 *Filter cutoff*.
- ❷ BP1 - 4 (Break Point): Les réglages Note (C-2... G-8) et Offset (-127...+127) de chaque point de partage Break Point déterminent la manière dont le niveau de fréquence

de coupure du filtre variera sur le clavier. Lorsque le curseur est situé sur note, vous pouvez appuyer sur [F7] [Kbd] et appuyer sur une touche pour entrer le nouveau réglage note.

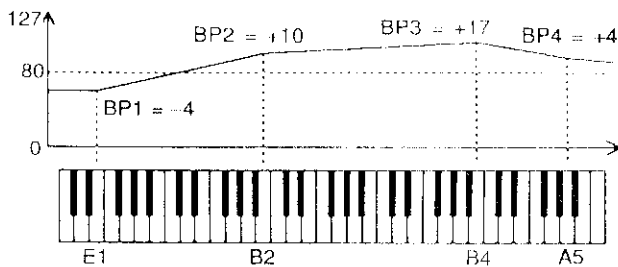
- ❸ Sync: Appuyez sur [F6] pour activer et désactiver le mode d'édition filter sync. Pour des détails, reportez-vous à ❸ Sync, à la page 150.

Break Point: La fréquence de coupure du filtre peut être modifiée en fonction de la note qui est jouée. Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes ont un timbre différent selon la plage de hauteur dans laquelle elles sont jouées.

Utilisez les quatre points de partage pour spécifier comment la fréquence de coupure du filtre sera ajustée sur le clavier. Offset (-127...+127) détermine la manière dont la fréquence de coupure sera ajustée à chacun des quatre points spécifiés par Note (C-2...G-8).

Les quatre réglages note doivent être en ordre ascendant. Il n'est pas possible de fixer un point de partage à une note plus haute ou plus basse que le réglage note des points de partage voisins.

Le schéma suivant montre comment la fréquence de coupure du filtre sera ajustée sur le clavier.



Le décalage offset à chaque point de partage est ajouté à la fréquence de coupure de 80. Par exemple, le décalage au point de partage 1 (E1) est -4, de telle sorte que la fréquence de coupure résultante à E1 est 76. La fréquence de coupure résultante est limitée à la plage 0...127.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.3 Cutoff EG

JUMP #252

Sommaire: La fréquence de coupure de chaque filtre peut être déplacée dans le temps par sa propre enveloppe pour faire changer le timbre.

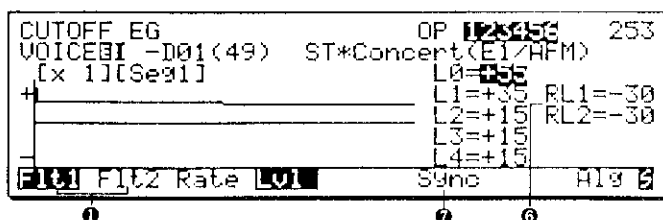
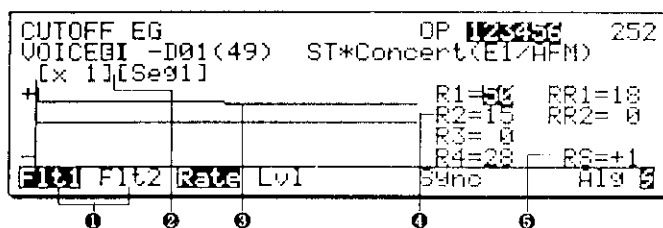
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
8.AFM filter (JUMP #248)

Sélectionnez : 03: Cutoff EG

vitesse du filtre 1, appuyez sur [F1]
(Flt1), [F3] (Rate) (JUMP #252)
niveaux du filtre 1, appuyez sur [F1]
(Flt1), [F4] (Lvl) (JUMP #253)
vitesses du filtre 2, appuyez sur [F2]
(Flt2), [F3] (Rate) (JUMP #254)
niveaux du filtre 2, appuyez sur [F2]
(Flt2), [F4] (Lvl) (JUMP #255)

Spécifiez : les paramètres du générateur d'enveloppe du filtre.



- ❶ Ceci indique que vous êtes en train d'éditer l'enveloppe du filtre 1 ou du filtre 2.

- ❷ Ceci indique le segment affiché et la plage de l'affichage graphique du générateur de l'enveloppe. Pour changer la plage de l'affichage, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] - [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Pour faire passer la représentation graphique de l'enveloppe à un segment différent, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8] (Seg1...Seg4, Rel1).
- ❸ Le filtre EG est affiché graphiquement.
- ❹ R1 - R4, RR1 - RR2 (Keyon Rate, Release Rate 0...63): Keyon Rate 1 - 4 et Release Rate 1 - 2 déterminent la vitesse de l'enveloppe du filtre. Plus la valeur est élevée, plus le changement est rapide.
- ❺ RS (Rate Scaling -7...+7): Rate Scaling permet aux vitesses de l'enveloppe du filtre d'augmenter ou de diminuer selon la touche qui a été jouée. Lorsque la valeur est positive, les vitesses EG augmentent lorsque vous jouez des notes aiguës, ce qui entraîne des enveloppes plus courtes. Lorsque la valeur est négative, les vitesses de l'enveloppe diminuent lorsque vous jouez des notes aiguës, ce qui entraîne des enveloppes plus longues.
- ❻ L0 - L4, RL1 - 2 (Keyon Levels, Release Levels -64...+63): Keyon Levels 0 - 4 et Release Levels 1 - 2 déterminent la manière dont l'enveloppe du filtre élève ou abaisse la fréquence de coupure spécifiée pour le filtre.
- ❼ Sync: Appuyez sur [F6] pour activer et désactiver le mode d'édition filter sync. Pour des détails, reportez-vous à ❸ Sync, à la page 150.

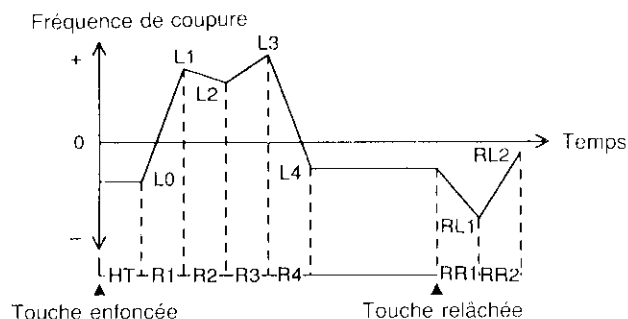
Rate et Level: Les niveaux de l'enveloppe du filtre ne déterminent pas directement la fréquence de coupure du filtre, mais *ajustent* plutôt la fréquence de coupure du filtre que vous avez spécifiée en 8.1 Filter cutoff.

Lorsqu'une note est jouée, la coupure du filtre est ajustée de la quantité de L0 et change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, il change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque le niveau atteint L2, il change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3. Lorsque le niveau atteint L3, il change à la vitesse de R4 jusqu'au niveau de L4. La fréquence de coupure du filtre reste au niveau de L4 aussi longtemps

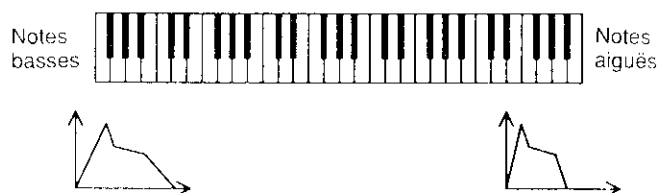
VOICE EDIT MODE

que vous continuez d'appuyer sur la touche.

Lorsque vous relâchez la touche, la fréquence de coupure du filtre change à la vitesse de RR1 jusqu'au niveau de RL1. Lorsque le niveau atteint RL1, il change à la vitesse de RR2 jusqu'au niveau de RL2.



Rate Scaling: Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes aiguës ont une attaque et un estompement naturellement plus court. Ceci peut être simulé en réglant rate scaling sur une valeur positive (+1...+7). Le schéma suivant montre comment les notes aiguës auront des vitesses plus rapides (enveloppes plus courtes). Les valeurs négatives ont l'effet opposé.



AFM ELEMENT DATA

15. Initialize AFM element

Sommaire: Initialise les données AFM Element en cours d'édition à des valeurs de base.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 15: Initlz

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

INITIALIZE AFM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Cette fonction fixe toutes les valeurs de données AFM Element sur un réglage minimum ou aussi simple que possible. Pour créer vos propres voix, il vaut mieux, généralement, commencer par éditer une voix existante. Cependant, si vous voulez commencer à partir de rien, cette fonction d'initialisation vous sera utile.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données d'élément AFM, appuyez sur [YES]. Les données d'élément AFM en cours d'édition seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

Cette fonction initialise seulement les données d'élément AFM. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données Voice Common et les données d'élément AWM. Reportez-vous à *Voice Common 15* (page 132). *Initialize Voice* ou *AWM element 15. Initialize AWM element* (page 170).

Réglages initialisés pour les données d'élément AFM

01 Algorithm Set

Algorithm number	= 30
Feedback 1	= none (free)
Feedback 2	= none (free)
Feedback 3	= none (free)
Input Level 1	= 7 (opérateurs 1 – 5)
Input Level 1	= 0 (opérateur 6)
Input Level 2	= 0 (tous les opérateurs)
Noise	= off (tous les opérateurs)
AWM Wave	= off (tous les opérateurs)

02 Operator Oscillator (tous les opérateurs)

Freq.Mode = ratio
 Freq = 1.00
 Detune = ± 0
 Waveform = 1 (sine)
 Phase Sync = on
 Init Phase = 0

AMD, PMD, FMD= 0

Init Phase = 0

Sub LFO

Mode = delay

Wave = triangle

Speed = 80

Time = 0

PMD = 0

03 Operator EG (tous les opérateurs)

Keyon Hold Time = 0
 Keyon Rates 1 – 4 = 63
 Keyoff Rates 1 – 2 = 63
 Rate Scaling = ± 0
 Keyon Level 0 = 0
 Keyon Levels 1 – 4 = 63
 Keyoff Levels 1 – 2 = 0
 Loop Point = S4

07 Pitch EG

Operator On/Off = on (tous les opérateurs)

Rate Scaling = ± 0

Velocity Switch = off

Range = 8 oct

Keyon Rates 1 – 3 = 63

Keyoff Rate 1 = 63

Keyon Levels 1 – 3 = ± 0 Keyoff Level 1 = ± 0

04 Operator Output

Output Level = 127 (opérateur 1)
 Output Level = 0 (opérateurs 2 – 6)
 Break Point 1 Note = C1
 Break Point 2 Note = G2
 Break Point 3 Note = E4
 Break Point 4 Note = C6
 Break Point Levels = 0 (points de partage 1 – 4)

08 Filter

Resonance = 0

Cutoff Mod Sens = ± 0 Keyon Velocity Sens = ± 0

*** les données suivantes sont les mêmes pour les deux
 filtres. ***

Filter Type = thru

Filter Control = LFO

Cutoff Frequency = 127

Break Point 1 Note = C1

Break Point 2 Note = G2

Break Point 3 Note = E4

Break Point 4 Note = C6

Break Point Offset = 0 (BP 1 – 4)

Keyon Rates 1 – 4 = 0

Keyoff Rates 1 – 2 = 0

Rate Scaling = ± 0 Keyon Levels 0 – 4 = ± 0 Keyoff Levels 1 – 2 = ± 0

05 Operator Sensitivity (tous les opérateurs)

Keyon Velocity Sens = 0
 Rate Velocity Switch = off
 AMS = 0
 PMS = 3

06 LFO

Main LFO

Wave = triangle

Speed = 65

Delay Time = 0

AFM ELEMENT DATA

16. Recall voice

Sommaire: Rappelle toutes les données de la voix précédemment éditée.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
 (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 16: Recall voice

Pour exécuter : l'opération de rappel, appuyez sur
 [YES]

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou
 [EXIT].

N.B. : Cette opération rappelle toutes les données Voice et pas uniquement les données d'élément AFM. Elle est également disponible lors de l'édition de Données Common, Données AWM Element ou Données Drum Set. Pour plus de détails, voyez Voice Common 16. Recall, page 133.

AWM element data

AWM ELEMENT DATA

Répertoire d'opérations AWM element

JUMP #256

Sommaire: Ce répertoire montre les opérations contenant des données pour un élément AWM.

Procédure:

A partir du : mode Voice Edit

(JUMP #200 ou #201)

Lorsque : vous éditez une voix normale qui contient des éléments AWM.

Sélectionnez : un élément AWM [F3] – [F6] (E1 – E4)
(JUMP #256)

VOICE EDIT		E1: AFM	E3: AWM	256
		E2: AFM	E4: AWM	
01: -D01(49)	ST*Concert			02
02: WaveSet	05: Sensitiv	08: ----	13: ----	
03: EG	06: LFO	10: ----	14: ----	
04: Output	07: PitchEG	11: ----	15: Initlz	
05: Filter	08: Filter	12: ----	16: Recall	
Mode Com	E1	E2	E3	E4

- ① Cette zone montre le nombre (E1 – E4) et le type (AFM ou AWM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.
- ② Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

02: WaveSet (AWM waveform set): Sélectionne une forme d'onde échantillonnée AWM et spécifie la hauteur à laquelle elle sera entendue.

03: EG (AWM EG): Le générateur d'enveloppe d'amplitude AWM détermine comment le volume de chaque note changera dans le temps.

04: Output (AWM output): Le niveau de sortie d'un élément AWM peut être ajusté sur toute la hauteur du clavier.

05: Sensitiv (AWM sensitivity): La vélocité des touches jouées peut affecter le volume ou la vitesse de l'attaque et de l'estompement. Le signal de commande du LFO AWM peut créer du vibrato, du tremolo ou du wah-wah.

06: LFO (AWM LFO): Le LFO d'élément AWM crée un signal de changement de commande cyclique qui peut être utilisé pour le tremolo, le vibrato ou le wah-wah.

07: Pitch EG (AWM pitch EG): La hauteur de chaque note peut être modifiée dans le temps de la manière spécifiée.

08: Filter (AWM filter): Le timbre d'un élément AWM peut être modifié dans le temps de la manière spécifiée ou peut être contrôlé par une commande ou le LFO.

15: Initlz (Initialize AWM element): Lorsque vous créez une voix à partir de rien, il est parfois utile de régler toutes les données d'élément AWM sur des valeurs minimales ou les plus simples possibles.

16: Recall (Recall voice): Toutes les données de la voix précédemment éditée peuvent être rappelées.

AWM ELEMENT DATA

Copy element

Sommaire: Lors de l'édition de tout paramètre AWM (à l'exception de 8.AWM Filter), vous pouvez copier des données d'un élément AWM d'une autre voix dans l'élément AWM que vous éditez.

Procédure:

A partir de : l'opération élément AWM 2, 3, 4, 5, 6 ou 7

Appuyez sur : [COPY]

Appuyez sur : [F1] (Src) pour sélectionner la voix source

Appuyez sur : [F2] (Elem) pour sélectionner l'élément source

Pour exécuter : l'opération copy, appuyez sur [F8] (Go).

- L'opération de copie est identique à l'opération expliquée dans *AFM element data, Copy element* (page 135). Pour plus de détails, référez-vous à cette section.
- Cette opération copy n'est possible que dans l'une des opérations d'édition AWM. Elle n'est pas disponible à partir du répertoire d'opérations AWM.

- Le fait d'appuyer sur [COPY] pendant l'édition 7.AWM filter permettra d'accéder à l'opération Copy Filter. Pour plus de détails, voir *AFM element data, 8.0 Copy filter*, page 150.

AWM ELEMENT DATA

2. AWM waveform set

JUMP #257

Sommaire: Permet de sélectionner une forme d'onde AWM et de spécifier la hauteur à laquelle elle sera entendue.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : opération 02:WaveSet

(JUMP #257)

Spécifiez : la forme d'onde et la fréquence.

```
AWM WAVEFORM SET 257
VOICE=I -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)

Waveform      = Prset1 31 Strings2
Frequency Mode = normal
Frequency Fine = + 0
Pre1 Pre2 Card Intr AFM
```

⑤ ③ ② ①

```
AWM WAVEFORM SET 257
VOICE=I -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)

Waveform      = Prset1 31 Strings2
Frequency Mode = fixed
Frequency Fine = + 0
Fixed Note    = C.3
```

④ ②

- ① Waveform: Sélectionne une forme d'onde AWM parmi les présélections internes (Pre1, Pre2), une carte de formes d'onde (Card), une forme d'ondes constituée d'échantillons chargés par l'utilisateur dans la mémoire interne (Intr) ou une forme d'ondes produite par la sortie de l'élément AFM (AFM). Lorsque le curseur est situé sur Waveform, vous pouvez appuyer sur une touche de fonction [F1] - [F5] pour sélectionner le type de forme d'onde. Pour des détails, reportez-vous aux explications suivantes de *Waveform=*.

- ② Frequency Mode (normal, fixed): Lorsque ceci est réglé sur "normal", chaque note du clavier jouera la forme d'onde sélectionnée à une hauteur différente. Lorsque ceci est réglé sur "fixed", la forme d'onde est reproduite à la hauteur spécifiée par ④ Note Number quelle que soit la note jouée.
- ③ Frequency Fine (-64 ...+63): C'est un réglage fin de la hauteur de forme d'onde.
- ④ Note Number (C-2...G8): Ce réglage n'apparaîtra que si le mode frequency 2 a été réglé sur "fixed". Ce réglage détermine la hauteur à laquelle la forme d'onde sélectionnée sera jouée. Lorsque le curseur est situé sur Note Number, vous pouvez appuyer sur [F8] (Kbd), puis sur une touche pour spécifier le numéro de note.
- ⑤ Lorsque le curseur est situé sur Waveform ①, vous pouvez appuyer sur une touche de fonction [F1] - [F5] pour sélectionner le type de forme d'ondes. Le fait d'appuyer sur [F1] - [F3] sélectionnera Preset 1, Preset 2 ou formes d'onde Card. Si le contenu d'une carte de forme d'ondes a été chargé dans la mémoire d'échantillons à l'aide de l'opération Card Utility 4. Load from wave card (page 264) ou si vous avez créé des formes d'ondes à partir d'échantillons chargés dans la mémoire d'échantillons à partir de la disquette ou via une opération de vidage d'échantillon MIDI, le fait d'appuyer sur [F4] (Intr) sélectionnera ces formes d'ondes. Si le mode voice est réglé sur 09: 1AFM&1AWM ou 10: 2AFM&2AWM, le fait d'appuyer sur [F5] (AFM) sélectionnera la forme d'onde produite par la sortie de l'élément AFM. Pour des détails, reportez-vous aux explications suivantes de *Waveform=*.

Waveform= Preset 1/2: Les 8 Méga-octets (4 Méga-mots) des formes d'onde présélectionnées dans la ROM interne sont organisés de la façon suivante:

VOICE EDIT MODE

Preset 1

No.	Forme d'onde
1	Piano
2	Trumpet
3	MuteTp 1
4	MuteTp 2
5	Horn
6	Flugel
7	Trombone
8	Tuba
9	Brass
10	BrsFall
11	Tenor1
12	Tenor2
13	Alto Sax
14	Baritone
15	Soprano
16	Tenors
17	Flute
18	Clarinet
19	Piccolo
20	Reed Wv
21	Basoon
22	Recorder
23	MtReedWv
24	PanFlute
25	Violin
26	Cello
27	ContraBs
28	Pizz
29	SectPizz
30	Strings1
31	Strings2
32	StringsL
33	StringsR
34	Organ 1
35	Organ 2
36	E.P.Wv1
37	E.P.Wv2
38	Clavi 1
39	Clavi 2

No.	Forme d'onde
40	Celesta
41	Harpsi
42	Pipe Wv
43	AnlgBrs1
44	AnlgBrs2
45	AnlgBrs3
46	Pad 1
47	Pad 2
48	AnlgBass
49	FrtlsSyn
50	Chorus
51	Chorus L
52	Chorus R
53	Itopia
54	Choir
55	OohChoir
56	Vibe
57	Marimba
58	Tubular
59	Xylophon
60	Glocken
61	SteelDrm
62	HandBell
63	Shamisen
64	Koto
65	Harp
66	Sitar
67	E.Bass 1
68	E.Bass 2
69	E.Bass 3
70	ThmpBass
71	SlapBass
72	Fretless
73	WoodBass
74	GtrSteel
75	GtrNylon
76	12string
77	EG Sng1
78	EG Humbk

No.	Forme d'onde
79	EG Harm1
80	EG Harm2
81	EG Mute
82	EG Comp
83	EG Dist
84	EG Pluk1
85	EG Pluk2
86	BD 1
87	BD 2
88	BD 3
89	BD 4
90	BD 5
91	BD 6
92	BD 7
93	BD 8
94	SD 1
95	SD 2
96	SD 3
97	SD 4
98	SD 5
99	SD 6
100	SD 7
101	SD 8
102	SD 9
103	SD Side
104	Tom 1
105	Tom 2
106	Tom 3
107	Tom 4
108	Tom 5
109	Tom 6
110	HH foot
111	HH light
112	HH mid
113	HH heavy
114	HH open
115	HHclAnlg
116	HHopAnrg
117	Crash

No.	Forme d'onde
118	Ride
119	Choke
120	Claps 1
121	Claps 2
122	Cowbell1
123	Cowbell2
124	Tambrn
125	Shaker
126	FngrSnap
127	AnlgPerc
128	NoisePrc
129	Scratch
130	Agogo
131	Berimbau
132	Bongo
133	Cabasa
134	Cga Hi
135	CgaHiSlp
136	Cga Lo
137	CgaLoSlp
138	Clave
139	Guiro 1
140	Guiro 2
141	Maracas
142	SD roll
143	Tabla Hi
144	Tabla Lo
145	Temple
146	Timbale1
147	Timbale2
148	Timpani
149	Whisle
150	Belltree
151	BDs Wv
152	SDs Wv
153	Toms Wv
154	CymbalWv
155	Drums Wv

Preset 2

No.	Forme d'onde
1	Piano Np
2	E.P. Np
3	Vibe Np
4	DmpPiano
5	Bottle 1
6	Bottle 2
7	Bottle 3
8	Tube
9	Vocal Ga
10	Vocal Ba
11	Sax tran
12	Bow tran
13	Blub
14	Tear
15	Bamboo
16	Cup Echo
17	Digi Atk
18	Temp Ra
19	Giri
20	Water
21	Steam
22	Narrow
23	Airy
24	Styroll
25	Noise
26	Bell Mix
27	Haaa
28	OhAttack

No.	Forme d'onde
29	Typist
30	BellRing
31	SeqLatin
32	EleMagic
33	Vox Bell
34	Mellow
35	BigSyn L
36	BigSyn R
37	VoxGrace
38	Cry Bell
39	Voices
40	AnlgSaw1
41	AnlgSaw2
42	CS Saw
43	CS Sqr
44	Digital1
45	Digital2
46	Digital3
47	Digital4
48	Digital5
49	Digital6
50	Digital7
51	Digital8
52	Digital9
53	Digital10
54	Digital11
55	Digital12
56	DigiVox1

No.	Forme d'onde
57	DigiVox2
58	DigiVox3
59	DigiVox4
60	DigiVox5
61	Pluse 10
62	Pluse 25
63	Pluse 50
64	Tri
65	DigiWild
66	Stuff 1
67	Stuff 2
68	Stuff 3
69	Stuff 4
70	Stuff 5
71	Stuff 6
72	Stuff 7
73	Stuff 8
74	Stuff 9
75	Stuff 10
76	Stuff 11
77	Stuff 12
78	Stuff 13
79	Stuff 14
80	Stuff 15
81	Stuff 16
82	Stuff 17
83	Stuff 18
84	Stuff 19

No.	Forme d'onde
85	Stuff 20
86	Stuff 21
87	Stuff 22
88	Stuff 23
89	Stuff 24
90	Stuff 25
91	Stuff 26
92	Stuff 27
93	Stuff 28
94	Stuff 29
95	Stuff 30
96	Stuff 31
97	Stuff 32
98	Stuff 33
99	Stuff 34
100	Stuff 35
101	Stuff 36
102	Stuff 37
103	Stuff 38
104	Stuff 39
105	Stuff 40
106	Stuff 41
107	Stuff 42
108	Stuff 43
109	Stuff 44
110	Stuff 45
111	Stuff 46
112	Stuff 47

2.0 Waveform edit

Sommaire: A l'aide de ces fonctions, vous pouvez éditer les échantillons chargés dans la mémoire d'échantillons interne et les assigner comme formes d'ondes.

Procédure:

Quand : vous avez sélectionné les formes d'onde internes en appuyant sur [F4] à partir de waveform set (JUMP #257)

Appuyez sur : [F8] (Edit)

Sélectionnez : une forme d'onde à éditer.

Spécifiez : le premier et le dernier échantillon utilisés par la forme d'onde.

Pour effacer : les assignation d'échantillon pour la forme d'onde sélectionnée, appuyez sur [F5] (Init).

Pour donner un nouveau nom : à la forme d'onde, appuyez sur [F7] (Name).

Pour éditer : les données d'échantillon, appuyez sur [F8] (Smpl).

WAVEFORM EDIT					
Waveform name	From		To		
01: New Wave	01		03		01
02: New Wave	03		03		
03: INT+ WAVE					
04: INT+ WAVE					
	Init		Name	Smpl	

- 1 Cette zone affiche les noms et les numéros des formes d'onde internes (1-64). Déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner une forme d'ondes. Si nécessaire, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage.
- 2 Déplacez le curseur de la colonne "From" pour spécifier le premier échantillon utilisé par la forme d'onde sélectionnée.
- 3 Déplacez le curseur à la colonne "To" pour spécifier le dernier échantillon utilisé par la forme d'onde sélectionnée. (Les échantillons utilisés par une forme d'ondes doivent se suivre.)
- 4 Pour initialiser la forme d'ondes actuellement sélectionnée, appuyez sur [F7] (Init). Pour des détails, reportez-vous à la section *Initialize waveform*.
- 5 Pour donner un nouveau nom à la forme d'ondes actuellement sélectionnée, appuyez sur [F7] (Name). Pour des détails, reportez-vous à la section *Waveform name*.
- 6 Pour éditer des échantillons ou pour changer les assignations d'échantillon pour la forme d'onde actuellement sélectionnée, appuyez sur [F8] (Smpl). Pour des détails, reportez-vous à la section *Sample assign*.

Pour copier des échantillons: Vous pouvez copier des échantillons au sein de la mémoire d'échantillon à l'aide de la fonction sample utility (JUMP #827) décrite dans *Sample Utility 1. Sample directory*, à la page 275.

Pour charger des échantillons: Pour charger des échantillons via le vidage d'échantillon MIDI, reliez la borne MIDI OUT du dispositif de transmission à la borne MIDI IN du SY99 et faites transmettre un vidage d'échantillon par le dispositif de transmission. Le SY99 peut recevoir des vidages d'échantillon à n'importe quel moment indépendamment du mode dans lequel il se trouve.

Pour charger des données d'échantillons d'une disquette, utilisez la fonction décrite dans *Sample Utility 3. Load from disk*, à la page 277. Pour charger des données de forme d'onde d'une carte de formes d'onde, utilisez la fonction *Sample Utility 4. Load from wave card*, à la page 264. Les échantillons de disquettes et de cartes de formes d'onde peuvent être édités; ne perdez pas de vue cependant que les données d'échantillon chargées dans le SY99 à partir de cartes de formes d'ondes ne peuvent être sauvegardées sur disque ou sorties via MIDI sample dump.

Avant que les échantillons puissent être utilisés dans un élément AWM, ils doivent être assignés à une forme d'onde. Reportez-vous à la section suivante *Sample assign*.

Remarques: Lorsque vous vous référez à cette section et aux suivantes, ne perdez pas de vue la différence entre les échantillons et les formes d'onde:

Un échantillon est un morceau de son enregistré numériquement. Vous pouvez charger jusqu'à 99 échantillons utilisateur d'une disquette ou à l'aide du vidage d'échantillons MIDI et régler la hauteur, le volume et le mode de boucle de chaque échantillon. (Il n'est pas possible d'éditer les échantillons d'une forme d'onde présélectionnée ou de carte.)

Une forme d'onde se compose d'un ou de plusieurs échantillons sur tout le clavier. Vous pouvez créer 64 formes d'onde utilisateur en spécifiant la plage d'échantillons à assigner à la forme d'onde, la plage de notes produite par chaque échantillon et la touche à laquelle chaque échantillon fera entendre sa hauteur d'origine enregistrée. (Il n'est pas possible d'éditer les formes d'ondes présélectionnées ou sur carte.) Reportez-vous à la section suivante 2. (F8) *Sample assign*.

AWM ELEMENT DATA/WAVEFORM EDIT

2. (F5) Initialize waveform

Sommaire: Vous pouvez initialiser la forme d'onde actuellement sélectionnée à l'aide de cette fonction.

Procédure:

- A partir de : Waveform edit
- Appuyez sur : [F7] (Name)
- Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES].
- Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO].

INITIALIZE WAVEFORM

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction initialise toutes les assignations d'échantillon pour la forme d'onde actuellement sélectionnée.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser la forme d'onde, appuyez sur [YES]. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Lorsqu'une forme d'onde est initialisée, "INT-WAVE" lui est donné automatiquement comme nouveau nom. Les traits d'union sont affichés dans la colonne "From" et la colonne "To" pour les formes d'onde initialisés lorsque la fonction Waveform edit est sélectionnée.

Remarque: Cette fonction initialise les réglages d'une forme d'onde simple uniquement. Elle n'initialise pas la mémoire interne du SY99. Pour initialiser la mémoire interne, utilisez la procédure sample initialize décrite dans *Sample Utility 5.Initialize sample*, à la page 278.

AWM ELEMENT DATA/WAVEFORM EDIT

2. (F7) Waveform name

Sommaire: Vous pouvez utiliser cette fonction pour changer les noms des formes d'onde internes.

Procédure:

- A partir de : Waveform edit
- Appuyez sur : [F7] (Name)
- Spécifiez : le nom de la forme d'onde.

WAVEFORM NAME

↓

[My Piano]

Clr Uppr Lowr

② ③ ④ ①

- ① Entrez un nom de dix caractères pour la forme d'ondes.
- ② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- ③ Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ④ Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes manières d'entrer des caractères sont expliquées dans la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.

AWM ELEMENT DATA/WAVEFORM EDIT

2. (F8) Sample assign

Sommaire: Ici vous pouvez éditer les réglages de touche originale, de plage de touches, de volume, de hauteur et de boucle pour chaque échantillon.

Procédure:

- A partir de : Waveform edit
- Appuyez sur : [F8] (Smpl)
- Sélectionnez : l'un des échantillons assignés à la forme d'onde sélectionnée.

Spécifiez : les assignations de touche originale, low key et high key pour l'échantillon sélectionné.

Pour donner un nouveau nom à : l'échantillon, appuyez sur [F7] (Name).

Pour éditer : les réglages de volume, de hauteur et de boucle pour chaque échantillon, appuyez sur [F8].

VOICE EDIT MODE

SAMPLE ASSIGN				
Waveform : 01 My Piano				
	Original	Low key	High key	01
01: PianoLow	C 3	C#-2	B 1	
02: PianoMid	C 3	C 2	B 4	
03: PianoHi	C 3	C 5	G 8	
			Name	Assign Data

- 1 Cette zone affiche les noms et les numéros des échantillons contenus dans la mémoire interne d'échantillon du SY99. Déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un échantillon. Si nécessaire, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage.
- 2 Pour éditer les assignations de touche originale et de plage de touche, déplacez le curseur sur une des colonnes "Original", "Low key" et "High key". Pour des détails, reportez-vous à l'explication suivante *Sample assign*.
- 3 Pour donner un nouveau nom à l'échantillon sélectionné, appuyez sur [F6] (Name). Pour des détails, reportez-vous à la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.
- 4 Pour éditer l'échantillon actuellement sélectionné, appuyez sur [F8] (Data). Pour des détails, reportez-vous à la section suivante *Sample edit*.

Sample assign: Après avoir sélectionné un échantillon, déplacez le curseur sur une des colonnes "Original", "Low key" et "High key" pour éditer les assignations de plage de touche et de hauteur originale pour chaque échantillon dans la forme d'onde. "Kbd" apparaîtra pour la touche de fonction [F5] de la façon illustrée ci-contre:

SAMPLE ASSIGN				
Waveform : 01 My Piano				
	Original	Low key	High key	01
01: PianoLow	C 3	C#-2	B 1	
02: PianoMid	C 3	C 2	B 4	
03: PianoHi	C 3	C 5	G 8	
			Name	Assign Data

- 1 Cette zone affiche les noms et les numéros des échantillons contenus dans la mémoire interne d'échantillon du SY99.
- 2 Original (C-2...G8) L'échantillon sera rejoué à sa hauteur enregistrée d'origine à cette touche.
- 3 Low key (C#-2...G8) C'est la touche la plus basse de la plage pour laquelle cet échantillon sera rejoué.
- 4 High key (C#-2...G8) C'est la touche la plus haute de la plage pour laquelle cet échantillon sera rejoué. Remarquez que la touche haute d'un échantillon est toujours une touche sous la touche basse de l'échantillon suivant. Il n'est pas possible de faire se chevaucher des échantillons dans une forme d'ondes ni de laisser des espaces entre eux.

- 5 Si cinq ou davantage d'échantillons ont été assignés à la forme d'ondes actuellement sélectionnée, utilisez [F1] (Δ) ou [F2] (∇) pour faire défiler l'affichage à travers les échantillons dans la forme d'ondes.
- 6 Pour régler un paramètre dans 2, 3 ou 4, vous pouvez appuyer sur [F7] et appuyer sur une note pour l'entrer comme nouveau réglage.
- 7 Pour donner un nouveau nom à l'échantillon sélectionné, appuyez sur [F6] (Name). Pour des détails, reportez-vous à la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.
- 8 Pour éditer l'échantillon sélectionné, appuyez sur [F8] (Data). Pour des détails, reportez-vous à la section suivante *Sample edit*.

Lorsque vous avez fini d'effectuer des assignations de touche pour un échantillon, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage *Waveform assign*.

Sample edit: Après avoir sélectionné un échantillon, appuyez sur [F8] (Edit) pour régler la hauteur, le volume, le type de boucle et le mode de boucle de l'échantillon. Un affichage semblable au suivant apparaîtra:

SAMPLE DATA				
Sample : 01 PianoLow (16bit:33.3kHz)				
Volume	=	127		
Pitch	=	0		
Loop	=	Forward Loop		
Mode	=	Normal		
			Name	Assign Data

- 1 Si l'échantillon n'est pas protégée contre l'écriture, sa résolution et sa vitesse d'échantillonnage seront affichées ici également.
- 2 Volume (+0...+127) Règle le volume d'échantillon.
- 3 Pitch (-5376...+5376) Règle la hauteur l'échantillon. (La plage dans laquelle la hauteur peut être ajustée peut être plus petite dans certains échantillons.)
- 4 Loop Type: Vous pouvez sélectionner l'un des quatre types de boucle: marche avant 1 fois, boucle avant, marche arrière 1 fois ou boucle arrière. Spécifiez la direction (avant ou arrière) dans laquelle l'échantillon sera rejoué et si l'échantillon jouera une fois ("...once") ou continuera de faire une boucle aussi longtemps qu'une touche est enfoncée ("...loop").

- ⑤ Mode loop. Ce paramètre n'apparaîtra à l'affichage que si un mode "...loop" a été sélectionné dans ④. Si une boucle "normal" a été sélectionnée, l'échantillon sera joué de façon permanente dans la direction spécifiée. Si une boucle "alter" est sélectionnée, l'échantillon sera joué alternativement en avant et en arrière.

Pour l'échantillon "abc", le type de boucle et les réglages de mode produiraient les résultats suivants:

Marche avant uniquement	abc
Marche arrière uniquement	cba
Boucle avant (normal)	abcbcabca...
Boucle arrière (normal)	cbacbacba...
Boucle avant (alter)	abccbaabccba...
Boucle arrière (alter)	cbaabccbaabc...

- ⑥ Pour donner un nouveau nom à l'échantillon sélectionné, appuyez sur [F6] (Name). Pour des détails, reportez-vous à la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.
- ⑦ Pour retourner à l'affichage *Sample assign* afin de modifier les assignations de touche pour l'échantillon actuellement sélectionné, appuyez sur [F7] (Asgn). Pour des détails, reportez-vous à la section précédente, *Sample assign*.

Lorsque vous avez fini d'éditer les données d'échantillon, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage *Waveform assign*.

Remarque: Certains échantillons chargés à partir de dispositifs externes peuvent produire certains bruits lorsqu'ils sont joués avec le SY99. Essayez de modifier les réglages de paramètre de tels échantillons à l'aide des dispositifs externes.

AWM ELEMENT DATA

3. AWM EG

JUMP #258

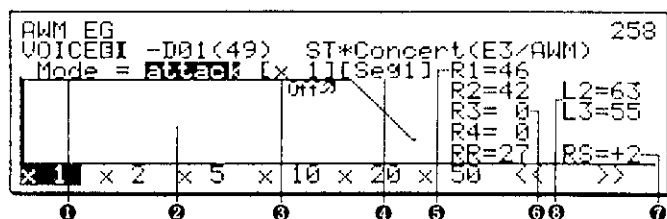
Sommaire: Ceci détermine la manière dont le volume d'un élément AWM change dans le temps.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : opération 03: EG (JUMP #258)

Spécifiez : Paramètres de l'enveloppe de volume



- ① EG Mode (Mode = hold, attack): Ce réglage détermine si le premier segment de l'enveloppe AWM commencera à partir du niveau 0 (mode attack) ou à partir du niveau maximum (mode hold).
- ② L'enveloppe AWM est représentée graphiquement.
- ③ Ceci indique la plage de temps de la représentation graphique de l'enveloppe; "x1" correspond au temps le plus court avec la meilleure définition. Pour changer la plage de temps, appuyez sur [F1] - [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- ④ Ceci indique le segment à partir duquel l'enveloppe est représentée. Pour faire commencer la représentation graphique à partir d'un segment différent, appuyez sur [F7] ou [F8] pour sélectionner Seg1...Seg4 ou Rel1.
- ⑤ Hold Time ou Rate 1 (HT= 63...0 ou R1=0...63): Si EG Mode est réglé sur "hold", ceci détermine le temps de maintien pendant lequel le niveau de la forme d'onde est maintenu au maximum. Un réglage de HT=63 entraîne le temps le plus long. Si EG Mode est réglé sur "attack", ceci

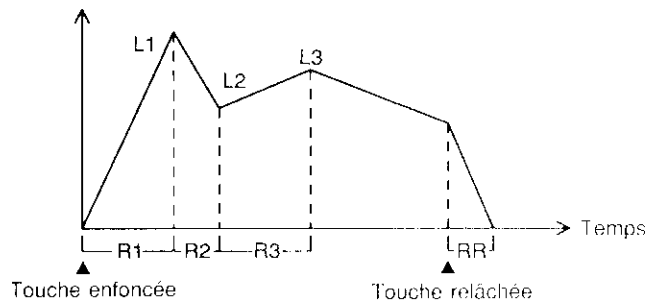
détermine le paramètre Rate 1 de l'enveloppe. Un réglage R1 de 63 entraîne l'attaque la plus rapide.

- ⑥ Keyon Rate 2 - 4, Release Rate (R2 - R4 = 0...63, RR = 0...63): Ces réglages déterminent la vitesse de l'enveloppe de l'opérateur. Une valeur plus élevée entraîne un changement plus rapide.
- ⑦ Rate Scaling (RS= -7...+7): Rate Scaling permet d'augmenter ou de diminuer les vitesses Rate de l'enveloppe de l'opérateur en fonction de la note jouée. Lorsque la valeur est positive, les vitesses d'enveloppe augmentent lorsque vous jouez des notes élevées, ce qui produit une enveloppe plus courte. Lorsque la valeur est négative, les vitesses EG diminuent lorsque vous jouez des notes élevées, ce qui produit une enveloppe plus longue.
- ⑧ Keyon Levels 2 - 3 (L2 - L3 = 0...63): Ceci détermine le niveau de l'enveloppe AWM. Il n'y a pas de réglage L1 étant donné que l'enveloppe AWM soit commence à 0 et progresse vers le niveau maximum (en mode attack), soit commence au niveau maximum et y reste jusqu'à ce que le temps hold time se soit écoulé (mode hold). Il n'y a pas de réglage L4 non plus étant donné que le niveau de l'enveloppe AWM commence immédiatement à progresser vers 0 après avoir atteint L3. Si vous voulez que le son continue de se maintenir tant que vous appuyez sur une touche, réglez R4 sur 0. Cependant, certaines formes d'onde AWM s'estompent naturellement jusqu'à zéro. Ces formes d'ondes ne sont pas maintenues lorsque R4 = 0.

VOICE EDIT MODE

Rate et Level: L'enveloppe AWM fonctionne de deux manières en fonction du réglage Mode.

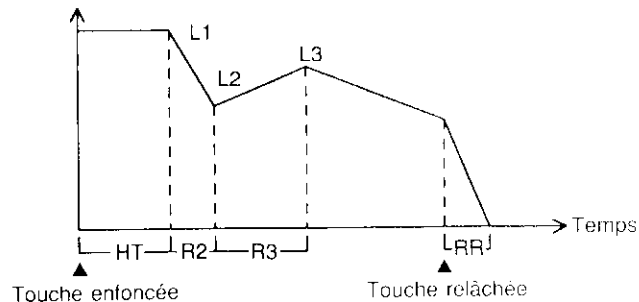
Mode = attack



En mode normal, le niveau d'enveloppe AWM commence à partir de 0 et augmente à la vitesse de R1 jusqu'au niveau maximum. Lorsque le niveau maximum est atteint, le niveau d'enveloppe change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau L2. Lorsque le niveau L2 est atteint, le niveau change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau L3. Lorsque le niveau L3 est atteint, le niveau change à la vitesse de R4 vers 0 (si la vitesse R4 est 0, le son change à une vitesse infiniment lente vers zéro, c'est-à-dire qu'il se maintient au niveau L3 tant que la touche est pressée.)

Lorsque vous relâchez la touche, le niveau change à la vitesse de RR jusqu'au niveau de 0.

Mode = hold

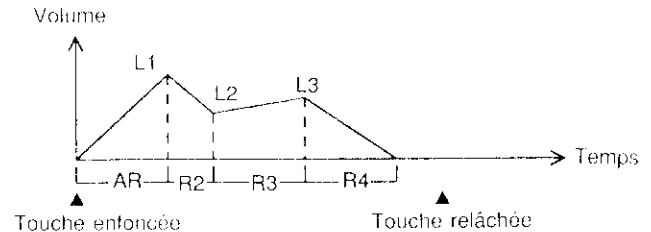


En mode hold, le niveau d'enveloppe AWM commence au maximum et y reste pendant le temps spécifié par hold time HT. Lorsque le temps hold time s'est écoulé, le niveau change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau L2. Le reste de l'enveloppe est le même que pour le mode normal.

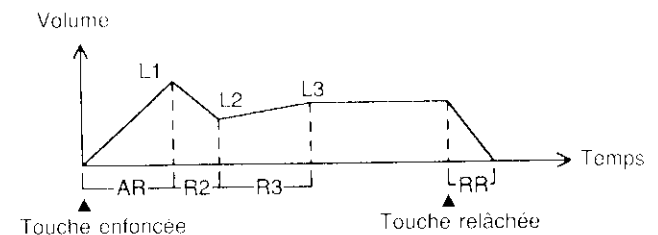
Utiliser l'enveloppe AWM en mode hold est particulièrement efficace lorsque vous utiliserez une forme d'onde AWM qui inclut une attaque définie. Garder le niveau au maximum pendant un certain temps permet d'entendre l'attaque naturelle de l'échantillon AWM. Lorsque l'attaque échantillonnée naturelle est terminée, la forme d'onde AWM continue de se maintenir et vous pouvez utiliser les paramètres d'enveloppe AWM restants pour créer un estompement et un relâchement appropriés.

Rate 4 et Release Rate: Rate 4 (R4) et Release Rate (RR) peuvent être utilisés conjointement pour créer une variété de formes d'enveloppe AWM.

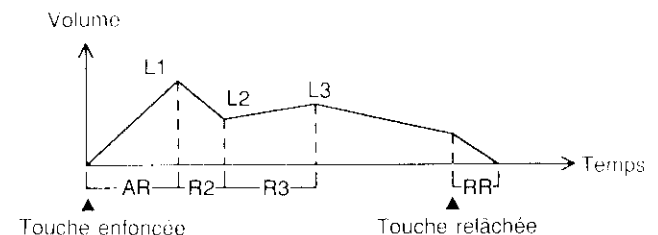
- Si R4 est plus grand que 0 et que vous continuez de maintenir une note, après que le niveau a atteint L3, le niveau diminuera à la vitesse de R4 et atteindra 0, même si vous continuez de maintenir la note.



- Si R4=0 et que vous continuez de maintenir une note, après que le niveau a atteint L3, le niveau restera à L3 tant que vous maintenez la note. Lorsque vous relâchez la note, le niveau diminue à la vitesse de RR jusqu'à atteindre un niveau de 0.



- Après avoir atteint L3, le niveau diminue à la vitesse R4, mais lorsque vous relâchez la note, le niveau commence à diminuer à la vitesse RR.



Rate Scaling: Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes aiguës ont une attaque et un estompement naturellement plus courts. Ceci peut être simulé en réglant rate scaling sur une valeur positive (+1...+7). Le schéma suivant montre les vitesses plus rapides (enveloppes plus courtes) des notes aiguës. Les valeurs négatives auront l'effet inverse.



AWM ELEMENT DATA

4. Sortie AWM

JUMP #259

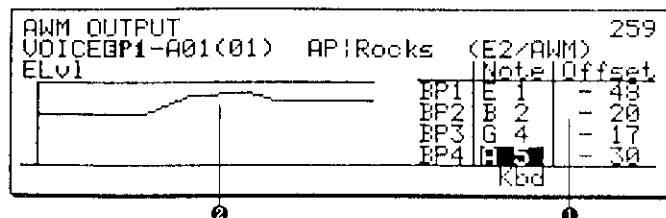
Sommaire: Le niveau de sortie d'un élément AWM peut être ajusté sur tout le clavier.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : opération 04: Output (JUMP #259)

Spécifiez : la pondération du niveau de sortie



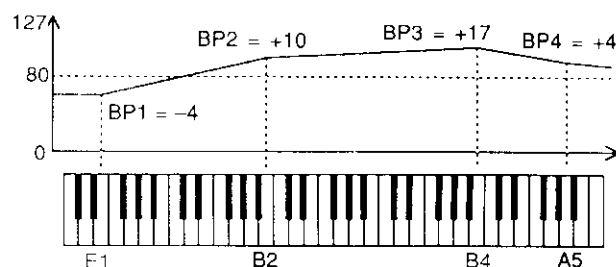
- ① Break Point 1 - 4 (BP1 - 4): La note (C-2 ... G8) et Offset (-127 ... +127) de chaque point de partage déterminent la manière dont le niveau spécifié en *Voice common data, 1. AWM element level* (JUMP #202) (page 96) sera ajusté sur l'ensemble de la plage de hauteur du clavier. Lorsque le curseur est situé sur note, vous pouvez appuyer sur [F7] (Kbd) et appuyer sur une touche pour l'entrer en tant que nouveau réglage note.
- ② La pondération (scaling) de niveau du clavier est représentée graphiquement.

Break Point: Le niveau d'un élément AWM peut être ajusté selon la note qui est jouée. Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes ont un volume et un timbre différent selon la plage dans laquelle elles sont jouées. Par exemple, les notes graves d'un piano ont un volume plus fort que les notes aiguës.

Utilisez les quatre points de partage pour spécifier la manière dont le niveau de sortie AWM doit être ajusté sur toute la hauteur du clavier. Offset (-127...+127) détermine le réglage du niveau de sortie pour chacun des quatre points spécifiés par Note (C-2...G8).

Les quatre réglages note doivent être en ordre ascendant. Il n'est pas possible de spécifier un point de partage à une note plus basse ou plus haute que le réglage note des points voisins.

Le schéma suivant montre la manière dont le niveau de l'élément serait ajusté sur toute la hauteur du clavier pour les réglages indiqués sur la représentation de l'écran ci-dessus.



Chaque décalage offset est ajouté au niveau de l'élément (80 dans cet exemple.) Par exemple, le décalage offset au point de partage 1 (E1) est -4, de telle sorte que le niveau de l'élément résultant à E1 est 76. Le niveau de l'élément résultant est limité à la plage 0...127.

5. AWM sensitivity

JUMP #260

Sommaire: Ces réglages déterminent la manière dont l'élément AWM est affecté par la vitesse des touches jouées et par le LFO.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : opération 05: Sensitiv (JUMP #260)

Spécifiez : sensibilité à la vitesse et modulation

AWM SENSITIVITY		260
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)		
Velocity Sens	=	5
Rate Vel Switch	=	on
Amp Mod Sens	=	+0
Pitch Mod Sens	=	3

1 2 3 1

❶ Velocity Sensitivity (-7...+7): Ceci détermine la manière dont l'élément AWM sera affecté par la vitesse des touches jouées. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), le niveau de sortie augmente lorsque vous jouez plus fort. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), le niveau de sortie diminue lorsque vous jouez plus fort. Lorsque la valeur est négative, il faut réduire le niveau de l'élément.

❷ Rate Velocity Switch (on/off): Lorsque Rate Velocity Switch est "on", la vitesse des touches jouées affecte le paramètre de vitesse d'attaque (R1) de l'enveloppe AWM. L'effet produit dépend du réglage Velocity Sensitivity:

Velocity = +1...+7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font augmenter le paramètre de vitesse R1 de l'enveloppe AWM, ce qui produit une enveloppe plus rapide. Pour la vitesse la plus forte possible, l'attaque du générateur d'enveloppe changera à la vitesse spécifiée par le réglage R1 du générateur d'enveloppe.

Velocity = -1...-7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font diminuer le paramètre R1 de l'enveloppe AWM, ce qui produit une enveloppe plus lente.

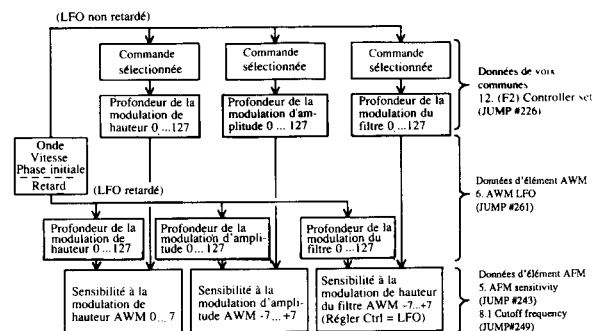
Lorsque Rate Velocity Switch est "off", le paramètre de vitesse d'attaque de l'enveloppe AWM n'est pas affecté par la vitesse des touches jouées.

❸ Amplitude Modulation Sensitivity (Amp Mod Sens = -7...+7): Amplitude Modulation Sensitivity détermine le degré auquel le niveau de sortie de l'élément AWM sera affecté par la modulation d'amplitude du LFO. Une valeur positive plus élevée entraîne un effet plus marqué du LFO.

Les valeurs négatives (-1...-7) ne sont effectives que pour EG Bias. Lorsque Amplitude Modulation Sensitivity est réglé sur une valeur négative, la commande assignée à EG Bias par le réglage de *Voice common data*, 12. (F4) *Controller set* (JUMP #228) (page 130) diminue l'amplitude de l'élément AWM et le LFO n'a pas d'effet. Par exemple, deux éléments AWM dans une voix peuvent être réglés sur des valeurs opposées de sensibilité à la modulation d'amplitude de manière à ce que la commande assignée à *EGbiasDepth* passe d'un élément à l'autre.

❹ Pitch Modulation Sensitivity (Pitch Mod Sens = 0...7): Pitch Modulation Sensitivity détermine le degré auquel la hauteur de l'élément AWM sera affectée par la modulation de hauteur du LFO.

Amplitude Modulation Sensitivity et Pitch Modulation Sensitivity: Ces réglages déterminent la sensibilité de l'élément AWM à la profondeur de la modulation d'amplitude (AMD) et/ou la profondeur de la modulation de hauteur (PMD) produite par le LFO de l'élément AWM. Si les réglages LFO pour AMD et/ou PMD sont réglés sur 0, ces réglages n'auront pas d'effet.



AWM ELEMENT DATA

6. AWM LFO

JUMP #261

Sommaire: Le LFO de l'élément AWM crée un signal de commande changeant de façon cyclique, qui peut être utilisé pour créer du tremolo (modulation d'amplitude), du vibrato (modulation de hauteur) et du wah-wah (modulation du filtre).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)

Sélectionnez : opération 06: LFO (JUMP #261)

Spécifiez : les paramètres LFO

AWM LFO		261
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)		
Wave =	triangle	A Mod Depth = 0
Speed =	58	P Mod Depth = 12
Delay =	46	F Mod Depth = 0
		Init Phase = 0

③ ② ① ④ ⑤ ⑥ ⑦

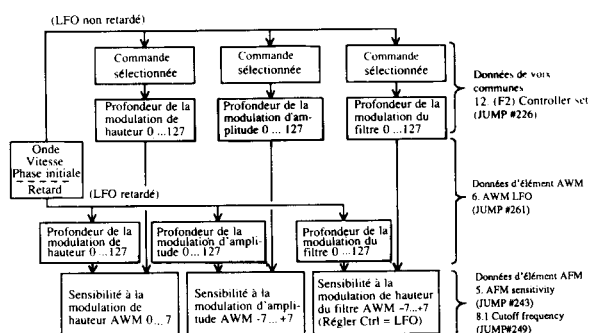
- ① Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Ceci sélectionne l'onde (forme de modulation) produite par le LFO AWM. L'onde sélectionnée est représentée graphiquement sur l'écran à cristaux liquides. Lorsque Sample&Hold est sélectionné, le LFO produit un signal de commande dont le niveau change de manière aléatoire à des intervalles de temps déterminés par le réglage Speed.
- ② Speed (0...99): la vitesse de la modulation LFO. Une valeur plus élevée produit une modulation plus rapide. Avec un réglage de 0, un cycle correspond approximativement à 34 secondes.
- ③ Delay (0...99): Le temps de retard avant que la modulation LFO ne commence.
- ④ Amplitude Modulation Depth (0...127): Ceci détermine le degré auquel le LFO affectera le niveau de sortie (amplitude) des opérateurs.
- ⑤ Pitch Modulation Depth (0...127): Ceci détermine le degré auquel le LFO affectera la hauteur des opérateurs.
- ⑥ Filter Modulation Depth (0...127): Ceci détermine le degré auquel le LFO affectera la fréquence de coupure du filtre.
- ⑦ Initial Phase (0...99): Ceci détermine le point de la forme d'onde à partir duquel le LFO commence chaque fois qu'une touche est pressée.

Wave, Speed, Delay, Initial Phase: Des explications détaillées et des représentations graphiques de ces paramètres sont données sous *opération AFM element 6. AFM LFO (Main)* (page 146).

Amplitude Modulation Depth et Pitch Modulation Depth:

Pour que ces réglages aient un effet, le réglage AModSens (sensibilité à la modulation d'amplitude) ou PModSens (sensibilité à la modulation de hauteur) de l'élément AWM doit être au-dessus de 0. Effectuez ces réglages à l'opération AWM element 5. *AWM sensitivity* (JUMP #260).

Filter Modulation Depth: Pour que ce réglage ait un effet, le réglage Ctrl d'un filtre doit être réglé sur "LFO" et le réglage LFO Cutoff Sens doit être différent de 0. Effectuez ces réglages en AWM element data, 8.1 *Cutoff frequency* (JUMP #265).



AWM ELEMENT DATA

7.(F1) AWM pitch EG (Data)

JUMP #262

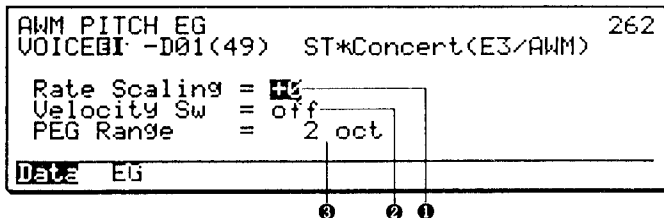
Sommaire: Le changement de hauteur dans le temps créé par le réglage pitch EG peut être affecté par la vélocité des touches jouées et la vitesse du changement de hauteur peut être ajustée sur toute la hauteur du clavier. Pour régler la forme de l'enveloppe de hauteur pitch EG, voyez 7.(F2) AWM *pitch EG (EG)*.

Procédure:

**A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)**

Sélectionnez : opération 07: Pitch EG et appuyez sur
[F1] (Data) (JUMP #262)

Spécifiez : pitch EG scaling, velocity et range



- ① Rate Scaling (-7...+7):** Pitch EG Rate Scaling détermine la manière dont les vitesses rate de l'enveloppe de hauteur pitch EG changeront en fonction de la note jouée. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), l'enveloppe de hauteur pitch EG est plus rapide pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), l'enveloppe de hauteur pitch EG est plus lente pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est 0, l'enveloppe de hauteur pitch EG aura les mêmes valeurs de vitesse Rate pour toutes les notes.

- ② Velocity Sw (off, on): Lorsque le réglage est “on”, les notes jouées fort changeront plus fortement en timbre que celles jouées faible.
- ③ Range (1/2 oct, 1 oct, 2 oct): Ceci détermine la plage maximale de l’enveloppe de hauteur AWM pitch EG, entre 1/2 octave et 2 octaves. (Notez que la plage 8 octaves n’est pas disponible)

Rate Scaling: Ce réglage détermine la manière dont les paramètres Rate de l'enveloppe de hauteur (la vitesse du changement de hauteur) seront affectés par le numéro de touche de chaque note. Le schéma suivant montre le résultat lorsque Pitch EG Rate Scaling est réglé sur +7. Remarquez que les notes aiguës ont une enveloppe de hauteur plus courte (des vitesses Rate d'enveloppe plus rapide) que les notes graves.



Velocity Sw (Velocity Switch): Lorsque ce réglage est “on”, les notes jouées fort changeront plus fortement en timbre que celles jouées faible.

AWM ELEMENT DATA

7.(F2) AWM pitch EG (réglages EG)

JUMP #263

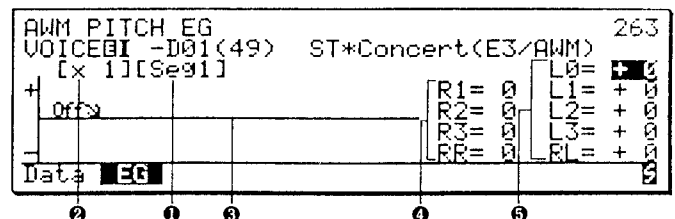
Sommaire: L'enveloppe de hauteur crée une forme fixe de changement de hauteur dans le temps pour chaque note. Pour ajuster la vitesse du changement de hauteur pour tout le clavier, voyez 7.(F1) AWM pitch EG (Data).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)

Sélectionnez : opération 07: Pitch EG et appuyez sur
[F2] (EG) (JUMP #263)

Spécifiez : les paramètres de l'enveloppe de hauteur.

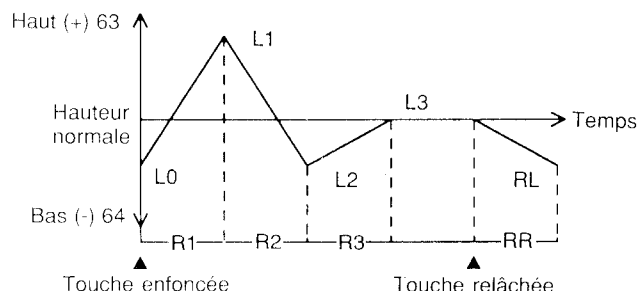


- 1** Ceci indique la longueur de temps représentée graphiquement. Pour changer ceci, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La longueur de temps exacte dépendra de la plage. Lorsque la plage de l’enveloppe de hauteur pitch EG range est de 1 octave, la représentation graphique couvre approximativement 0,5 secondes pour “x1” et approximativement 5 secondes pour “x50”.

- ② Ceci indique le segment EG ("seg1-3" ou "rel1") à partir duquel la représentation graphique de l'enveloppe de hauteur pitch EG commence. Si l'enveloppe est trop longue pour être représentée entièrement sur l'écran, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F7] ou [F8] pour changer le segment à partir duquel la représentation graphique commence.
- ③ L'enveloppe de hauteur pitch EG est représentée graphiquement. Une vitesse de 63 fait passer instantanément au niveau suivant.
- ④ R1 - R3, RR (0...63): Les vitesses Keyon Rate 1-3 et la vitesse de relâchement Release Rate déterminent la vitesse de l'enveloppe de hauteur. Une valeur plus élevée produit un changement plus rapide.
- ⑤ L0 - L3, RL (-64...+63): Les niveaux Keyon Level 0-3 et le niveau de relâchement Release Level déterminent les niveaux de l'enveloppe de hauteur. Une valeur positive élève la hauteur et une valeur négative l'abaisse.

Rates et Levels: Lorsque vous enfoncez une touche, la hauteur commence au niveau de L0 et change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, la hauteur change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque la hauteur atteint L2, elle change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3 et reste à L3 tant que la touche reste pressée.

Lorsque la touche est relâchée, la hauteur change à la vitesse de RR jusqu'au niveau de RL.



Remarque: Même si le générateur d'enveloppe de hauteur AWM et le générateur d'enveloppe de hauteur AFM ont des réglages Rate identiques, il y aura un léger décalage dans le timing du changement de hauteur.

AWM ELEMENT DATA

8. AWM filter

JUMP #264

Sommaire: Les deux filtres de chaque élément peuvent être utilisés pour contrôler le timbre de différentes manières.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : opération 08: Filter (JUMP #264)

Spécifiez : l'opération d'édition de filtre souhaitée et appuyez sur [ENTER].

AWM FILTER			264
VOICEBI -D01(49) ST*Concert(E3/AWM)			03
01:Cutoff Frequency			
02:Cutoff Scaling			
03:Cutoff EG			
01	02	03	

- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

- 01 : Cutoff Frequency: Permet d'effectuer les réglages globaux pour les filtres. (JUMP #265)
 - 02 : Cutoff Scaling: Spécifie la manière dont chaque filtre est ajusté sur l'ensemble du clavier. (JUMP #266, #267)
 - 03 : Cutoff EG: Spécifie la manière dont chaque filtre change dans le temps. (JUMP #268, #269, #270, #271)
- ② Une pression sur [F1] - [F3] sélectionne l'opération correspondante.

N.B.: Les réglages de filtre pour un élément AWM sont exactement les mêmes que pour un élément AFM. Pour davantage de détails, reportez-vous à AFM element job 8. AFM Filter, aux pages 149 à 153.

AWM ELEMENT DATA

15. Initialize AWM element

Sommaire: Initialise les données AWM Element en cours d'édition à des valeurs de base.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)

Sélectionnez : opération 15: Initlz

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

INITIALIZE AWM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction règle les valeurs de toutes les données d'élément AWM à un réglage minimum ou le plus simple possible. Lorsque vous créez vos nouvelles voix, il vaut mieux commencer en éditant une voix existante. Cependant, si vous voulez commencer à partir de rien, il est souvent utile de commencer à partir d'une voix initialisée plutôt que de devoir ré-initialiser tous les paramètres.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données d'élément AWM, appuyez sur [YES]. Les données d'élément en cours d'édition seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Cette fonction initialise seulement les données d'élément AWM. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données Voice

Common et les données d'élément AFM. Reportez-vous à *Voice Common 15. Initialize* (page132) ou *AFM Element 15. Initialize* (page154).

Réglages initialisés pour les données d'élément AWM

02 AWM Waveform Select

Waveform = Preset 64 (onde triangulaire)
Frequency Mode = normal
Fixed Mode Note # = C3
Frequency Fine = ± 0

03 AWM Amplitude EG

Mode = normal
Keyon Rates 1, 2, 3 = 63
Keyon Rate 4 = 0
Keyoff Rate 1 = 63
Rate Scaling = ± 0
Keyon Level 2, 3 = 63

04 AWM Output

Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
BP1 - 4 Offset = ± 0

05 AWM Sensitivity

Velocity Sens = ± 0
Rate Velocity Switch = off
AMS = 0
PMS = 3

06 AWM LFO

Wave = triangle
Speed = 65
Delay Time = 0
AMD, PMD, FMD = 0
Init Phase = 0

07 AWM Pitch EG

Rate Scaling = ± 0
Velocity Switch = off
Range = 2 octaves
Keyon Rates 1-3 = 63
Keyon Levels 0-3 = ± 0
Keyoff Rate 1 = 63
Keyoff Level 1 = ± 0

08 AWM Filter

Resonance = 0
Cutoff Mod Sens = ± 0
Keyon Velocity Sens = ± 0

*** les données suivantes sont les mêmes pour les deux filtres ***

Filter Type = thru
Filter Control = LFO
Cutoff Frequency = 127
Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
Break Point Offset = 0 (BP 1 - 4)
Keyon Rates 1 - 4 = 0
Keyoff Rates 1 - 2 = 0
Rate Scaling = ± 0
Keyon Levels 0 - 4 = ± 0
Keyoff Levels 1 - 2 = ± 0

AWM ELEMENT DATA

16. Recall voice

Sommaire: Rappelle toutes les données de la voix précédemment éditée.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM element
(JUMP #256)

Sélectionnez : opération 16: Recall

Pour exécuter: l'opération de rappel, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou
[EXIT].

N.B.: Cette opération rappelle toutes les données de voix et pas seulement les données d'élément AWM. Elle est également disponible lors de l'édition des données communes, des données d'élément AFM ou des données Drum Set. Pour davantage de détails, voyez Voice common data, 16. Recall voice.

Drum set data

DRUM SET DATA

Répertoire d'opérations Drum Set

JUMP #272

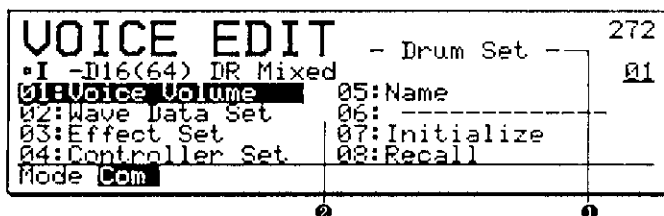
Sommaire: Ce répertoire d'opérations montre les opérations contenant des données pour une voix de percussions.

Procédure:

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #200)

Lorsque : le mode Voice est réglé sur 11: Drum Set

Sélectionnez : le répertoire d'opérations drum set [F2]
(Com) (JUMP #272)



- ❶ Cette zone indique que "Drum Set" est le mode Voice sélectionné.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01 : Voice Volume: Ajuste le volume global de l'ensemble de la voix de percussions.

02 : Wave Data Set: Sélectionne une forme d'onde waveform pour chacune des 76 touches du clavier du SY99 et spécifie les réglages d'accordage et de positionnement panoramique pour chacune.

03 : Effect Set: Spécifie la manière dont les unités d'effets sont reliées, la manière dont le son de chaque note de la voix de percussion est envoyé aux unités d'effets, les réglages de paramètre de chaque unité d'effets et comment les paramètres d'effet seront contrôlés en temps réel.

04 : Controller Set: Le volume global d'une voix drum set peut être ajusté au moyen d'une commande spécifiée.

05 : Name: Spécifie un nom de dix caractères pour la voix de percussion en cours d'édition.

07 : Initialize: Initialise les données Drum Set en cours d'édition à des réglages de base ou minima.

08 : Recall: Rappelle la voix précédemment éditée dans le tampon d'édition.

DRUM SET DATA

1. Voice volume

JUMP #273

Sommaire: Ajuste le volume global de l'ensemble de la voix de percussions.

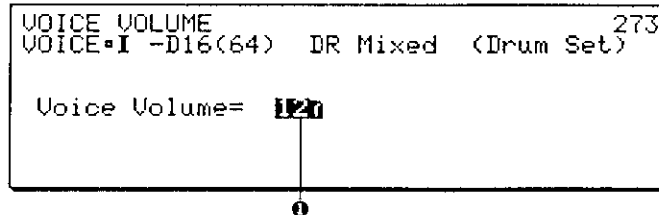
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 01: Voice Volume (JUMP #273)

Spécifiez : le volume pour l'ensemble du Drum Set



- ❶ Voice Volume (0...127): Ceci détermine le volume global de l'ensemble de la voix drum.

DRUM SET DATA

2. Wave data set

JUMP #274

Sommaire: Sélectionne une forme d'onde waveform pour chacune des 76 touches du clavier du SY99 et spécifie l'accordage et la position panoramique de chacune.

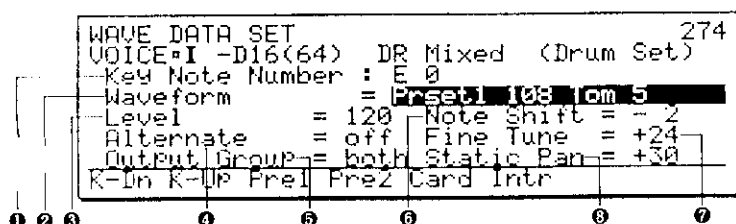
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 02: Wave Data Set (JUMP #274)

Spécifiez : les paramètres pour chaque numéro de touche



- ① Key Note Number (E0...G6): Enfoncez une touche sur le clavier du SY99 pour sélectionner un numéro de touche. Ce numéro sera affiché ici. (Il n'est pas possible d'amener le curseur ici.) Vous pouvez également appuyer sur [F1] (K-Dn) ou [F2] (K-Up) pour sélectionner des numéros key note.
- ② Waveform (Preset 1:1...115, Preset 2:1...112, Intr 1...64) Sélectionnez l'échantillon AWM qui sera joué par le numéro de touche correspondant. Une liste de 112 formes d'onde présélectionnées est donnée sous *AWM element edit*, 2. *AWM waveform set* (page 157). (Vous pouvez sélectionner également les formes d'onde internes et de carte. Le SY99 peut contenir un maximum de 64 formes d'onde interne. Le nombre de formes d'ondes internes disponible sur une carte de forme d'ondes variera selon la carte utilisée.)
- ③ Level (0...127): Ceci détermine le volume de la forme d'onde.
- ④ Alternate (on, off): Lorsque ce réglage est "on" pour deux ou plusieurs numéros de notes key note number, la touche jouée en dernière aura priorité et la forme d'onde de la note précédente sera désactivée.
- ⑤ Output Group (off, grp1, grp2, both): Sélectionne le groupe de sortie à partir duquel la forme d'onde sélectionnée pour ce numéro de touche key note number sera sorti.
- ⑥ Note Shift (-48...+36 par demi-tons): Ajuste l'accordage de la forme d'onde par demi-tons.
- ⑦ Fine Tuning (-64...+63) par pas de 1,171875 centièmes de demi-ton): Règle finement l'accordage de la forme d'onde.
- ⑧ Static Pan (-31...+31 = Left...Right): Spécifiez la position stereo pour chaque numéro de touche Key note number.

Utilisez les deux étapes suivantes pour effectuer les réglages ② - ⑧ pour chaque note du clavier. Répétez les deux étapes si nécessaire.

1. Enfoncez une touche sur le clavier du SY99 pour sélectionner le numéro de touche key note number. Le numéro de touche sélectionné est affiché en ①.
2. Effectuez les réglages ② - ⑧ pour le numéro de note key note number sélectionné.

Alternate: Si deux ou plusieurs formes d'onde semblent peu naturelles lorsqu'elles sont jouées en même temps, sélectionnez alternate "on" pour chacune de ces formes d'onde. Par exemple, il est impossible pour une batterie authentique de jouer en même temps les charlestons ouvertes et fermées. En sélectionnant alternate "on" pour les deux numéros de touche key note number qui jouent les charlestons ouvertes et fermées, le fait de jouer des charlestons fermées arrêtera le son des charlestons ouvertes et vice versa.

Il n'y a qu'un groupe "alternate" pour l'ensemble de la voix de percussions, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de spécifier que deux ou plusieurs *paires* de numéro de note key note number soient jouées en alternance. Vous pouvez sélectionner alternate "on" pour autant de numéro de touche key note number que vous le souhaitez, mais ils seront tous dans le même groupe "alternate" et un seul pourra être joué à la fois.

Static Pan: La position stéréo de la forme d'onde waveform jouée par chaque numéro de note key note number est déterminée par le réglage static pan. La position "dynamique" d'un élément AFM ou AWM peut être déplacé dans le temps par une enveloppe ou par un LFO, mais la position, "statique" des différents numéros de touche key note number d'une voix de percussions ne peut être déplacée dans le temps.

Lorsqu'une voix Drum Set est utilisée dans un Multi, ces réglages Static Pan sont utilisés si le réglage Static Pan du multi est réglé sur "VC" (Voix). Voyez *Multi edit*, 5. *Voice static pan*, page 191.

Output Group: Le signal stéréo déterminé par le réglage static pan de chaque numéro de note key note number est envoyé au groupe de sortie output group 1, 2, ou aux deux groupes de sortie à la fois. Si output group est réglé sur "off", la forme d'onde waveform pour ce numéro de touche key note number n'est pas entendue. Le schéma dans la section suivante 3.2 *Effect Send* montre comment le réglage Output Group fait partie du cheminement du signal dans une voix de percussions.

3. Effect set

JUMP #212

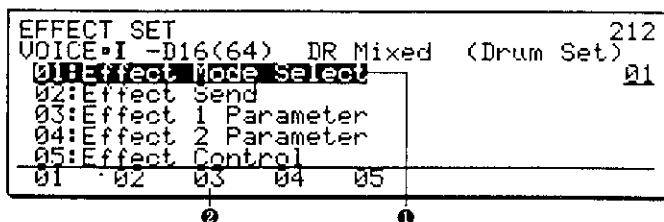
Sommaire: Spécifie la manière dont les unités d'effets sont reliées, la manière dont le son de chaque note de la voix de percussion sera envoyé aux unités d'effets, les réglages de paramètre de chaque unité d'effets et comment les paramètres d'effet sont contrôlés en temps réel.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set
(JUMP #272)

Sélectionnez : 03: Effect Set (JUMP #212)

Sélectionnez : l'opération effect que vous souhaitez éditer.



❶ Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner une opération.

01: Effect Mode Select: Spécifie la manière dont les deux unités d'effets sont connectées, le type d'effet et l'équilibre du volume. C'est exactement la même chose que pour une voix normale. Reportez-vous à *Common Data 10.1 Effect mode select*, à la page 106.

02: Effect Send: Spécifie la façon dont le son de chaque élément de la voix sera envoyé aux unités d'effets. Reportez-vous à la section suivante *Drum set data 3.2 Effect send*.

03: Effect 1 Parameter: Effectuez les réglages pour l'unité d'effets 1. C'est exactement la même chose que pour une voix normale. Reportez-vous à *Common Data 10.3 Effect 1 parameter*, à la page 108.

04: Effect 2 Parameter: Effectuez les réglages pour l'unité d'effets 2. Ces paramètres sont exactement identiques à ceux de l'unité d'effets 1. Reportez-vous à *Common Data 10.3 Effect 1 parameter*, à la page 108.

05: Effect Control: Spécifie comment les paramètres d'effet seront affectés par les messages de changement de programme. C'est exactement la même chose que pour une voix normale. Reportez-vous à *Common Data 10.5 Effect control*, à la page 123.

❷ Appuyez sur [F1] - [F5] pour sélectionner l'opération correspondante.

Remarque: Les réglages d'effet de voix de percussions diffèrent des réglages d'effet de voix normale uniquement dans l'opération 2. *Effect Send*. Une voix normale vous permet de spécifier le niveau d'envoi d'effet de un, deux ou quatre éléments. Une voix de percussion vous permet de spécifier le niveau d'envoi d'effet pour chacune des 76 touches.

3.1 Effect mode select

JUMP #213

Sommaire: Spécifie le mode d'effet qui détermine comment les deux unités d'effets sont reliées, le type d'effet pour chaque unité, les niveaux de sortie d'effet et l'équilibre de volume entre le son traité et le son non traité.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set
(JUMP #212)

Sélectionnez : l'opération 01: Effect Mode Select
(JUMP #213)

Sélectionnez : le mode d'effet, les types d'effet, les niveaux d'effet et l'équilibre wet:dry.

Remarques: Cette fonction est identique à celle décrite pour les voix normales. Pour des détails, référez-vous à *Common Data job 10.1 Effect Mode Select*, à la page 106.

DRUM SET DATA/EFFECT SET

3.2 Effect send

JUMP #220

Sommaire: Spécifie comment le son de chaque élément de voix sera envoyé à chacun des un, deux, trois ou quatre envois d'effets.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set (JUMP #212)

Lorsque : le mode voice est "Drum"

Sélectionnez : l'opération 02:Effect Send (JUMP#220)

Spécifiez : les réglages effect send pour chacune des 76 touches.

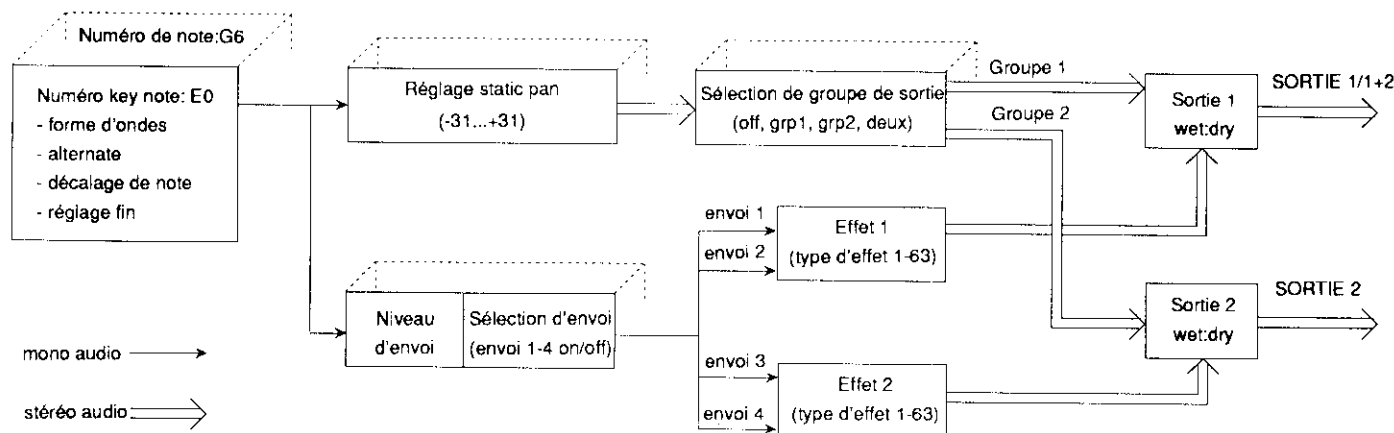
EFFECT SEND					220
VOICE #1 -D16(64) DR Mixed (Drum Set)					
	Send	Sel	Level	Vel Sens	
G#5:Guirò 2	1	-	110	+3	
A#5:Cabasa	1	-	110	+3	
A#5:Shaker	1	-	100	+5	
E#5:Whistle	1	-	127	+5	

- 1 Cette zone affiche les noms des touches (E0-G6) et la forme d'onde assignée à chaque note. (Pour régler la forme d'ondes pour chaque touche, voyez *Drum set data 2. Wave data set* à la page 173.) Pour sélectionner un numéro de note de touche, vous pouvez appuyer sur une touche du clavier du SY99 ou sur [F1] (K-Dn) et [F2] (K-Up).
- 2 Send Sel (send select 1-4): Spécifie si oui ou non le son de la touche est envoyé à chaque effect send 1-4. Le nombre d'envois d'effets disponibles dépendra du mode d'effet et du type d'effet. Les envois d'effets non existants seront indiqués par un trait d'union (-) et ne pourront être sélectionnés. Dans l'affichage ci-dessus, effect send 1 et 2 sont disponibles.

Si un envoi d'effet est activé, son numéro est affiché et le son de l'élément sera envoyé à cet envoi d'effet. Si un envoi d'effet est désactivé, un point (.) sera affiché et le son de l'élément sera assigné de telle sorte que la note ne sera pas envoyée à cet envoi d'effet. Dans l'affichage ci-dessus, C3 (SD1) est envoyé à effect send 1 uniquement, et C#3 (Tom1) est envoyé à effect send 1 et 3.

- 3 Level (0-127): Spécifie la quantité de son envoyée de l'élément à l'unité d'effets.
- 4 Vel Sens (-7...+7): Détermine la manière dont la vélocité de touche affecte le niveau effect send de l'élément. Pour des réglages positifs (+1...+7), les notes jouées fortement enverront plus de son à l'unité d'effets. Pour les réglages négatifs (-1...-7), les notes jouées fortement enverront moins de son à l'unité d'effets.
- 5 Vous pouvez passer en revue les 76 touches E0-G6 en appuyant sur [F1] (K-Dn) et [F2] (K-Up) ou en appuyant sur une touche du clavier SY99.

Remarque: L'illustration suivante montre le parcours du signal d'une voix normale par rapport au système d'effets.



DRUM SET DATA

4. Controller set

JUMP #275

Sommaire: Le volume global d'une voix drum set peut être ajusté en utilisant une commande spécifiée.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 04: Controller Set (JUMP #275)

Spécifiez : le niveau minimum et la commande pour le volume de la voix de percussions.

CONTROLLER SET		275
VOICE=I -D16(64) DR Mixed (Drum Set)		
VolLowLimit	Value	MIDI Ctrl No. & Device
	8	off

②

①

① Device (MIDI Control #): Sélectionne un numéro de commande entre 1 et 120 ou l'aftertouch. Par exemple, lorsque "001 Modulation" est sélectionné, la molette [MODULATION 1] règle le volume de la voix de percussions. Pour une explication détaillée des numéros de commande, reportez-vous à *Voice Common job 12. (F2) Controllers*, page 127.

② Vol Low Limit (Value 0...127): Ceci détermine le volume le plus bas qui peut être réglé par la commande sélectionnée. Par exemple, lorsque ce réglage est sur 80, la position la plus basse de la commande fixera le volume de la voix de percussions à 80. Lorsque le réglage est sur 0, la position la plus basse de la commande réduit le volume de la voix de percussions au silence. Lorsque le réglage est sur 127, la commande n'a pas d'effet sur le volume.

Remarque: En plus de la commande spécifiée ici, le volume de l'ensemble du SY99 peut toujours être contrôlé dans toute sa plage de réglage par une commande au pied, disponible en option, branchée à la prise [VOLUME] du panneau arrière.

DRUM SET DATA

5. Voice name

JUMP #229

Sommaire: Spécifie un nom de dix caractères pour la voix de percussions en cours d'édition. En mode Voice Play, ce nom de voix peut être affiché en gros caractères.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 05: Drum Set Name (JUMP #229)

Spécifiez : le nom de la voix de percussions

VOICE NAME		229
VOICE=I -D16(64)		
↓ [DR Mixed]		
Clr	Uppr	Lowr

②

①

① Entrez un nom de dix caractères pour la voix de percussions

② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Pour une explication détaillée sur la façon d'entrer des données de caractère, reportez-vous à la section *Comment entrer des caractères*.

DRUM SET DATA

7. Initialize voice

Sommaire: Initialise les données Drum Set en cours d'édition à des valeurs de base ou minimale.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Drum Set
(JUMP #271)

Sélectionnez : opération 07: Initialize

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT]

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction règle les valeurs de toutes les données drum set à un réglage minimum ou le plus simple possible. Si vous créez une voix entièrement neuve, cette fonction s'avère plus rapide que la ré-initialisation de tous les paramètres.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données drum set, appuyez sur [YES]. Les données seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Cette fonction initialise seulement les données Drum Set. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données Voice Common, les données d'élément AFM ou les données d'élément AWM.

Réglages initialisés pour les données Drum Set

- | | | |
|----|---|---------------------------|
| 01 | Voice volume | |
| | Voice volume | = 127 |
| 02 | Wave data set (pour chaque numéro de touche) | |
| | Level | = 127 |
| | Waveform | = présélectionné 1 86 BD1 |
| | Note shift | = 0 |
| | Fine tuning | = 0 |
| | Alternate | = off |
| | Output group | = both |
| | Static pan | = 0 |
| 03 | Effect set | |
| | ** comme les données initiales de voix normale à l'exception de Effect Send *** (pour chaque numéro de touche Note) | |
| | Effect send sel | = tous on |
| | Effect send level | = 127 |
| | Effect send velocity sense | = 0 |
| 04 | Controller set | |
| | Volume Low Limit | = 0 |
| | Device | = 14 |
| 05 | Drum set name | |
| | Name | = INIT VOICE |

DRUM SET DATA

8. Recall voice

Sommaire: Rappelle toutes les données de la voix précédemment éditée dans le tampon d'édition.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set
(JUMP #271)

Sélectionnez : opération 08: Recall

Pour exécuter : l'opération de rappel, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Si, après avoir édité une voix, vous quittez le mode Voice Edit sans stocker, les données de voix éditées seront perdues. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour rappeler les données précédemment éditées dans le tampon d'édition.

Remarque: Cette opération rappelle toutes les données de voix, non pas seulement les données Drum Voice. Elle est également disponible lors de l'édition des données communes, des données d'élément AFM et des données d'élément AWM. Pour davantage de détails, voyez Voice Common 16. Recall, page 133.

MULTI PLAY MODE

Le mode Multi permet au SY99 de remplacer seize synthétiseurs complètement indépendants. En mode Multi Play, vous pouvez:

- Sélectionner des multis dans la mémoire des présélections, la mémoire interne ou sur carte.
- Visualiser un répertoire de 16 multis dans une mémoire de présélections, une mémoire interne ou sur carte.
- Copier le multi actuellement sélectionné dans une mémoire interne ou sur carte.
- Envoyer un message de changement de programme MIDI à un appareil externe.

MULTI PLAY MODE

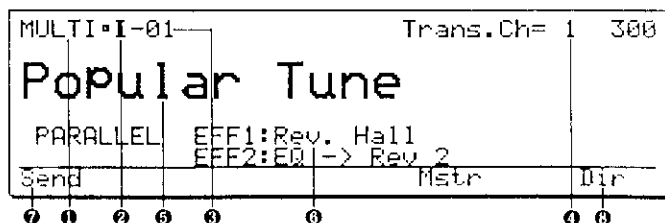
Le mode Multi permet au SY99 de remplacer seize synthétiseurs complètement indépendants, chacun contrôlé sur son propre canal MIDI. Etant donné que le clavier du SY99 ne transmet que sur un canal MIDI à la fois, le mode Multi n'est utile que si vous utilisez un séquenceur (soit le séquenceur incorporé au SY99, soit un séquenceur MIDI externe) pour commander le générateur de sons du SY99.

N.B: Si un multi contient beaucoup de voix à deux éléments ou à quatre éléments, il se peut que la réponse aux messages Note on ralentisse. Si cela constitue un problème, réduisez le nombre des voix dans le multi ou sélectionnez des voix qui utilisent moins d'éléments.

Multi select

JUMP #300

Appuyez sur [MULTI] pour passer en mode multi play. L'écran suivant apparaît:



- ❶ MULTI: Ceci indique que vous vous trouvez en mode Multi Play.
- ❷ Multi memory (I, C, P): Ceci indique la mémoire de multi; Interne, Carte, Présélection. La mémoire Preset ne contient qu'une seule banque de 16 multis. Vous pouvez appuyer indifféremment sur [PRESET 1] ou [PRESET 2]
- ❸ Numéro de multi (1 – 16): Ceci indique le numéro du multi.
- ❹ Transmit channel (1 – 16) : Ceci indique le canal de transmission MIDI que vous avez sélectionné en *MIDI Utility 1. Channel set*. Le clavier du SY99 transmet à partir de MIDI OUT sur ce canal et joue le canal correspondant du Multi. Vous pouvez changer également le canal de transmission à n'importe quel moment en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur une touche de sélection de voix 1 - 16.
- ❺ Le nom du multi est affiché en gros caractères.

- ❻ Réglages d'effet: Cette zone indique le mode d'effet (OFF, SERIAL ou PARALLEL) et le type d'effet sélectionné pour chacune des 2 unités d'effets. Pour plus de détails, référez-vous à *Multi edit, 7.Effect set*, page 192.
- ❼ Appuyez sur [F1] pour envoyer des messages de sélection de banque et de changement de programme via MIDI. Référez-vous à la section suivante *Send bank select et program change*.
- ❽ Appuyez sur [F6] pour sauter à l'affichage master control select. Référez-vous à la section suivante *Master control select*.
- ❾ Appuyez sur [F8] pour visualiser le répertoire multi. Référez-vous à la section suivante *Multi directory*.

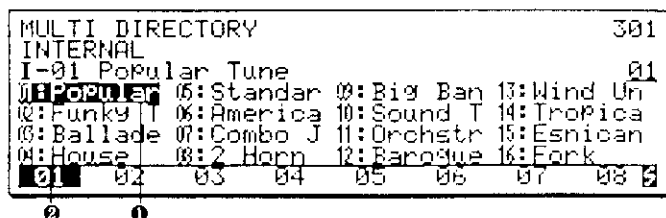
Pour sélectionner un multi, utilisez la procédure suivante. Le multi ne change pas jusqu'à ce que vous spécifiez le numéro de multi 1 – 16. Si vous voulez jouer un multi différent, spécifiez simplement un numéro différent entre 1 et 16.

1. Sélectionnez la mémoire de multi: [INTERNAL], [CARD] (seulement si une carte est insérée dans la fente [DATA]), [PRESET 1]. Le voyant à DEL correspondant clignote.
2. Sélectionnez un multi entre 1 et 16. Le voyant à DEL correspondant s'allume et l'écran à DEL indique le nom du multi nouvellement sélectionné.

Multi directory

JUMP #301

Sommaire: A n'importe quel moment, en mode multi play, vous pouvez appuyer sur [F8] (Dir) pour voir affiché un répertoire de seize multis dans la mémoire de multis actuellement sélectionnée. Le schéma suivant apparaîtra:



- ❶ Les sept premiers caractères de chaque nom de multi en vingt caractères sont affichés. Lorsque vous sélectionnez une mémoire de multi différente (internal, card ou preset), les seize multis dans la mémoire nouvellement sélectionnée sont affichés. Outre les méthodes habituelles de sélection de multi, vous pouvez utiliser les touches

fléchées pour sélectionner un multi. Lorsqu'un répertoire est affiché, la pression d'une touche de sélection de mémoire entraîne immédiatement la sélection d'un multi.

- ❷ Appuyez sur [F1] – [F8] (01) – (08) pour sélectionner un multi 1 – 8 parmi le répertoire multi affiché. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] (09) – (16) pour sélectionner un multi 9 – 16.

Pour revenir à l'affichage multi play avec le nom du multi sélectionné en gros caractères, appuyez sur [EXIT].

Copy multi

Sommaire: A tout moment, en mode multi play, vous pouvez copier le multi actuellement sélectionné dans une autre mémoire de multi.

Procédure:

A partir du : mode multi play

(JUMP #300, #301)

Appuyez sur : [COPY]

Spécifiez : la destination de la copie du multi.

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

```

COPY MULTI
I-01 Popular Tune
INTERNAL
01: Popular 06: Standar 08: Big Ban 13: Wind Un
02: Unk3 09: America 10: Sound T 14: Tropica
05: Ballade 07: Combo J 11: Orchstr 15: Esnican
04: House 00: 2 Horn 12: Baroque 16: Fork
Go
  
```

Les noms des seize multis dans la mémoire interne ou sur la carte sont affichés comme expliqué sous *Multi directory*. Appuyez sur [INTERNAL] ou [CARD] et appuyez sur une des touches de sélection de mémoire 1 – 16 pour spécifier la destination de la copie.

Après avoir spécifié la destination de la copie, appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" sera affiché. Si vous êtes sûr de copier le multi, appuyez sur [YES] et les données seront copiées. Pour quitter sans copier, appuyez sur [NO].

Remarque: Si vous copiez un multi de la mémoire interne sur une carte, tous les numéros de voix internes utilisés par ce multi seront convertis en numéro de voix de la carte. De même, si vous copiez un multi d'une carte dans la mémoire interne, tous les numéros de voix de la carte utilisés par ce multi seront convertis en numéros de voix de la mémoire interne.

Send bank select et program change

Sommaire: En mode multi play, vous pouvez transmettre les messages de sélection de banque et de changement de programme à partir de MIDI OUT sans affecter le générateur de sons du SY99. Ceci vous permet de commuter un module de génération de sons relié à la borne MIDI OUT du SY99 sur une autre mémoire sans modifier la sélection de mémoire du SY99. (Une fonction identique est disponible dans le mode voice play.)

Procédure:

A partir du : mode multi play (JUMP #300)

Sélectionnez : [F1] (Send)

Spécifiez : un numéro de sélection de banque (1-16,384) et un numéro de changement de programme entre 1 et 128.

Pour transmettre: les messages de sélection de banque et de changement de programme, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans envoyer un message de sélection de banque ou de changement de programme, appuyez sur [EXIT].

1. Utilisez le pavé de touches numériques pour entrer un numéro à un, deux ou trois chiffres entre 1 et 16,384. Appuyez sur [ENTER] pour déplacer le curseur sur program change. (Pour envoyer un message de changement de programme mais pas un message de sélection de banque, appuyez simplement sur [ENTER].)
2. Utilisez le pavé de touches numériques pour entrer un numéro entre 1 et 128.
3. Appuyez sur [ENTER] et les messages de sélection de banque et de changement de programme spécifiés seront transmis sur le canal de transmission du clavier (Kyb Trans Ch) spécifié à l'opération *MIDI Utility 1. Setting* (JUMP #807).

Si, pour le changement de programme, vous entrez un numéro en dessous de 1, il sera transmis comme 1. Si vous entrez un numéro au-dessus de 128, il sera transmis comme 128. Outre le message de changement de programme transmis par cette fonction, un message de changement de programme sera transmis chaque fois que vous sélectionnez une voix ou un multi du SY99 sauf si Program Change a été désactivé (off) à l'aide de l'opération *1. Setting Utility MIDI* à la page 258.

Remarque: Reportez-vous au livret *MIDI Data Format* pour des détails concernant l'usage des numéros MIDI bank select.

N.B.: Si une configuration master control est activée, le filtre de transmission pour cette configuration peut empêcher l'envoi de messages de sélection de banque et de changement de programme à l'aide de cette fonction. Reportez-vous à l'explication de Master Control Utility à la page 284 pour plus de détails.

Master control select

Sommaire: En mode multi play, vous pouvez sauter à l'affichage master control select (JUMP #832) en appuyant sur une seule touche de fonction. Cette fonction rend aisé l'usage de la fonction master control pour jouer sur le SY99.

Procédure:

A partir du : mode multi play (JUMP #300)
Sélectionnez : [F6] (Mstr)

L'affichage de sélection de commande apparaîtra comme si vous aviez appuyé sur [JUMP], entré 832 à l'aide du pavé de touches numériques et appuyé ensuite sur [ENTER]. Cet affichage est utilisé pour envoyer une variété d'informations de commande vers des instruments MIDI branchés au SY99.

Si vous utilisez le SY99 pour des performances live, vous souhaiterez probablement utiliser souvent la fonction master control tout en jouant sur le clavier du SY99. Vous trouverez probablement la fonction master control particulièrement efficace parce qu'elle est accessible à l'aide d'une seule touche.

MULTI EDIT MODE

Cette section explique en détails les paramètres Multi Edit.

MULTI EDIT MODE

A partir du mode multi play, appuyez sur [EDIT] pour entrer en mode multi edit. Contrairement au mode voice edit, le mode multi edit ne possède qu'un seul répertoire d'opérations.

Vous pouvez utiliser les touches de commande [SEQUENCER] pour reproduire des données de morceau ou des données de motifs du séquenceur tout en éditant un multi. Il est particulièrement utile de pouvoir jouer un morceau avec le séquenceur tout en éditant un multi car cela vous permet d'entendre l'effet que vos modifications auront sur chacune des voix. Vous pouvez par exemple éditer des paramètres de multi, pour modifier le "Mix", ou même pour éditer une voix, le tout pendant que le morceau est reproduit.

Compare

Lorsque vous vous trouvez en mode edit, mais n'avez pas encore modifié les données, un petit carré ☐ est affiché à gauche du numéro de multi pour indiquer que le multi n'a pas encore été édité. Si les données sont éditées de quelque manière que ce soit, ce carré sera remplacé par un "E" inversé.

Si vous voulez voir et entendre les données originales, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) et le "E" inversé sera remplacé par un "C" pour indiquer que vous vous trouvez en mode compare.

N.B.: Pendant la comparaison, EXIT, mode select, page, curseur, JUMP, COPY et certaines fonctions F1-F8 ne seront pas accessibles.

Store multi

Lorsque vous appuyez sur [EXIT] ou utilisez la touche [JUMP] pour quitter le mode Multi Edit après avoir édité les données, la ligne supérieure de l'affichage indique "AUTO-STORE MULTI?".

```

AUTO-STORE MULTI Push Return/Quit/Store
01-01 Popular Tune
INTERNAL
01: Popular 05: Standar 09: Big Ban 13: Wind Un
02: Funky 06: America 10: Sound T 14: Tropica
03: Ballade 07: Combo J 11: Orchstr 15: Esnican
04: House 08: 2 Horn 12: Baroque 16: Fork
Ret Quit Stor
  
```

L'écran affiche les sept premiers caractères des noms de multi dans la mémoire interne ou carte actuellement sélectionnée. Le nom de multi affiché en couleurs inversées indique la mémoire de multi dans laquelle les données éditées seront sauvegardées.

1. Utilisez [INTERNAL] ou [CARD] pour spécifier la mémoire de multi et sélectionnez la mémoire de multi 1 – 16 dans laquelle vous souhaitez stocker votre multi nouvellement édité.
2. Appuyez sur [F8] (Stor) et la ligne inférieure de l'écran affichera "Are you sure ? (Yes or No)".
3. Si vous êtes sûr de vouloir stocker le multi édité, appuyez sur [+1/YES] et la ligne inférieure de l'écran affichera "Store completed". Si vous décidez de ne pas stocker, appuyez sur [-1/NO] et la ligne inférieure de l'écran affichera "Store cancelled".
4. Vous repasserez alors en mode Multi Play ou à la destination "jump".

Répertoire d'opérations Multi edit

JUMP #400

Sommaire: Les paramètres du mode Multi Edit sont répartis dans les opérations indiquées dans ce répertoire d'opérations.

Procédure:

A partir du : mode multi play (JUMP #300)
Sélectionnez : [EDIT] (JUMP #400)
Spécifiez : l'opération multi edit souhaitée et appuyez sur [ENTER].

```

MULTI EDIT 400
01-01 Popular Tune 01
01: Voice 05: St-Pan 09: ----- 13: -----
02: Volume 06: OutSel 10: ----- 14: -----
03: Tuning 07: Effect 11: ----- 15: Initlz
04: Shift 08: Name 12: ----- 16: Recall
01 02 03 04 05 06 07 08 9
  
```

- 1 Cette zone montre le numéro et le nom du multi sélectionné.
- 2 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.
- 3 Appuyez sur [F1] – [F8] pour sélectionner les opérations 1 – 8 correspondantes. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8] pour sélectionner l'opération 15 ou 16.

01 : Voice (Voice Select): Un multi se compose de seize voix qui sont contrôlées par les canaux MIDI 1 – 16. Un voix différente peut être sélectionnée pour chacun des seize canaux dans le multi.

MULTI EDIT MODE

- 02 : Volume (Voice Volume): Le volume de la voix jouée par chaque canal dans le multi peut être ajustée.
- 03 : Tuning (Voice Tuning): L'accordage fin de la voix jouée par chaque canal du multi peut être effectué par pas de 1,1718875 centièmes de demi-ton.
- 04 : Shift (Voice Note Shift): La hauteur de la voix jouée par chaque canal du multi peut être ajustée par pas d'un demi-ton.
- 05 : St-Pan (Voice Static Pan): Une position stéréo fixe peut être spécifiée pour les voix jouées par chaque canal du multi ou une voix peut utiliser ses propres réglages "pan".
- 06 : OutSel (Voice Output Group Select): Chaque voix jouée par le multi pourra être sélectionnée du groupe de sortie 1 et/ou 2

- 07 : Effect (Effect Set): Spécifie la manière dont les unités d'effets sont reliées, la manière dont le son de chaque voix du multi est envoyé aux unités d'effets, les paramètres de chaque unité d'effets et comment les paramètres d'effet seront contrôlés en temps réel.
- 08 : Name (Multi Name): Le multi en cours d'édition peut recevoir un nom de vingt caractères. En mode multi play, ce nom est affiché en gros caractères.
- 15 : Initlz (Initialize Multi): Les données de multi en cours d'édition peuvent être initialisées à une combinaison de valeurs standard.
- 16 : Recall (Recall Multi): Les données de Multi précédemment éditées peuvent être rappelées pour être à nouveau éditées.

1. Voice select

JUMP #401

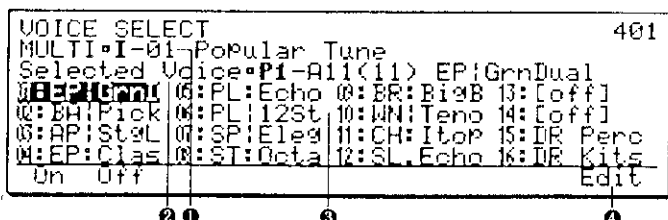
Sommaire: Un multi se compose de seize voix qui sont commandées par les canaux MIDI 1 – 16. Une voix différente peut être sélectionnée pour chacun des seize canaux dans le multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi (JUMP #400)

Sélectionnez : opération 01: Voice (JUMP #401)

Spécifiez : la voix pour chaque canal du multi



- ❶ Ceci affiche le numéro et le nom du multi que vous éditez.
- ❷ Ceci affiche le nombre et le nom de la voix à laquelle le curseur se trouve.
- ❸ Déplacez le curseur dans cette zone et sélectionnez une voix pour chacun des seize canaux dans le multi. Cette zone affiche seulement les sept premiers caractères du nom de voix sélectionné, mais le numéro de voix et le nom sont affichés en entier en ❷. Chaque canal du multi peut utiliser n'importe quelle voix des mémoires internal, card ou preset ou peut être réglé sur une voix "off". Voyez *Off Voice* ci-dessous pour plus de détails.

Un multi sur carte ne peut utiliser que des voix sur carte ou présélectionnées. Un multi dans une mémoire interne ne peut utiliser que des voix internes ou présélectionnées.

Si une voix sélectionnée contient un élément AWM qui utilise des données d'une carte de forme d'onde, la carte doit être insérée dans la fente WAVEFORM pour que la voix sonne correctement. Si une carte différente est insérée, un repère en forme de losange apparaîtra à la place du numéro de voix 1-16 et la voix sonnera bizarrement. (Chaque carte de forme d'ondes AWM possède un numéro d'identification unique qui est mémorisé avec les données d'élément AWM.)

- ❹ Pour éditer la voix sélectionnée par le curseur, appuyez sur [F8] (Edit). Vous passerez alors en mode voice edit. Les détails sont les mêmes que pour *Voice edit mode*, mais lorsque vous appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Voice Edit, vous retournez à cette opération *Multi edit 1. Voice select*.

Comme les réglages de l'unité d'effets dans le mode multi sont déterminés par *Multi edit 7.Effect set* (JUMP #412) et sont partagés par toutes les voix du multi, vous ne pourrez pas modifier Effect Mode, les paramètres Effect ou les commandes Effect Control. Vous pourrez ajuster les réglages Effect Send de la voix mais pour que ces réglages soient effectifs dans un multi, *Multi edit 7.2 Effect send* doit être réglé sur "VC" pour cette voix.

Lorsque vous sélectionnez 10:Effect dans le répertoire d'opérations Voice Edit Common, vous irez directement à l'opération Effect Send. Vous ne pourrez pas accéder aux autres paramètres d'effet lorsque vous procédez à l'édition d'une voix dans un multi. Vous pouvez également éditer les réglages Element Dynamic Pan de la voix mais pour que ces réglages soient effectifs dans un multi, *Multi edit 5.Voice static pan* doit être réglé sur "VC" pour cette voix.

Etant donné que le séquenceur du SY99 peut être utilisé à tout moment, même pendant l'édition d'une voix ou d'un multi, vous pouvez utiliser cette fonction pour éditer une des voix dans un multi *pendant que ce multi est joué par le séquenceur*. Cette fonction est très utile car elle vous permet d'éditer une voix pendant qu'elle est jouée dans un contexte musical avec d'autres instruments.

Off Voice: Chaque canal du multi peut utiliser n'importe quelle voix dans les mémoires internal, card ou preset ou peut être désactivé. Lorsqu'il est désactivé, le multi ne joue pas de voix en réponse aux données sur ce canal.

Ceci vous permet de commander un générateur de sons MIDI externe à partir de certains canaux du séquenceur incorporé du SY99, sans faire jouer le générateur de sons du SY99 pour ces canaux.

Si vous réglez le niveau de sortie d'un canal non désiré du multi sur 0 (voyez *Multi edit 2. Voice volume*), il ne sera pas entendu, mais utilisera néanmoins le générateur de sons du SY99 lorsque des notes sur ce canal MIDI sont reçues et diminuera donc d'autant le nombre de notes simultanées disponibles pour les autres voix. Pour cette raison, il vaut mieux désactiver ("off") les canaux superflus du multi.

Pour désactiver un canal, déplacez le curseur sur la voix correspondante et appuyez sur [F2] (Off). Pour rétablir la sélection de voix précédente pour un canal, déplacez le curseur sur la voix correspondante et appuyez sur [F1] (On).

Remarques: En mode Multi Play, le clavier du SY99 ne joue normalement que sur le canal du multi qui correspond au canal de transmission MIDI du clavier, spécifié en *MIDI utility 1. Channel set*. Cependant, dans le mode Multi Edit, le clavier SY99 jouera la voix où le curseur est situé dans cette opération Voice Select. Ceci restera en effet, aussi longtemps que vous vous trouvez en mode Multi Edit.

Un léger retard peut apparaître dans la résonance de certaines notes lorsqu'un nombre important de notes est joué simultanément (soit manuellement ou en réponse à des messages note on) à l'aide de voix à quatre éléments. Pour éviter ce retard dans pareils cas, vous souhaiterez utiliser une voix à l'aide de moins d'éléments ou réduire le nombre de notes en train d'être jouées simultanément.

2. Voice volume

JUMP #402

Sommaire: Règle le volume de la voix jouée par chaque canal du multi.

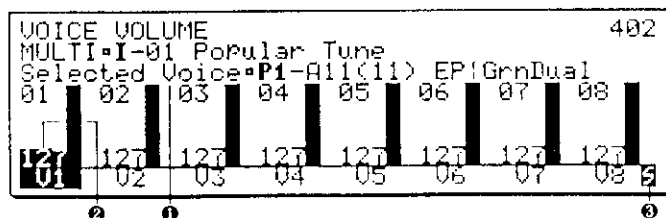
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 02: Volume

Spécifiez : le volume pour chaque canal
pour les canaux 1 - 8, appuyez sur [F1]
(1 - 8) (JUMP #402)
pour les canaux 9-16, appuyez sur [F2]
(9 - 16) (JUMP #403)

- ❶ Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi où le curseur est situé.
- ❷ Voice Volume (0...127): Règle le volume de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. Le volume de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons verticaux.
- ❸ Appuyez sur [F1]- [F8] pour déplacer le curseur sur les voix (1-8) ou (9-16). Sélectionnez le rôle des touches de fonction en appuyant sur [SHIFT] + [F1] (1-8) ou [SHIFT] + [F2] (9-16).



3. Voice tuning

JUMP #404

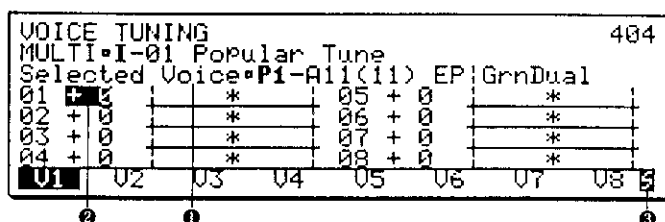
Sommaire: Ajuste l'accordage fin de la voix jouée par chaque canal du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 03: Tuning

Spécifiez : l'accordage pour chaque canal
pour les canaux 1-8, appuyez sur [F1]
(1-8) (JUMP #404)
pour les canaux 9-16, appuyez sur [F2]
(9-16) (JUMP #405)



- 1 Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.
- 2 Voice Tuning (-63...+63 par pas de 1,1718875 centièmes de demi-ton): Règle l'accordage de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. L'accordage de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons horizontaux.
- 3 Appuyez sur [F1]- [F8] pour déplacer le curseur sur les voix (1-8) ou (9-16). Sélectionnez le rôle des touches de fonction en appuyant sur [SHIFT] + [F1] (1-8) ou [SHIFT] + [F2] (9-16).

Remarque: La hauteur effective à laquelle une voix est jouée est affectée par de nombreux autres facteurs: Les réglages System Utility 1. Master tuning, les données commune de voix 2. Element detune, 3. Element note shift, 11. Micro tuning, les données d'élément AFM 2. AFM oscillator, 7. AFM pitch EG, et les données d'élément AWM 2. AWM waveform set, 7. AWM pitch EG.

4. Voice note shift

JUMP #406

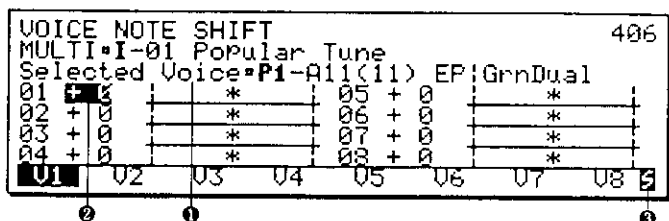
Sommaire: Ajuste le décalage de note (transposition) de la voix jouée par chaque canal du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 04: Shift

Spécifiez : le décalage de note pour chaque canal
pour les canaux 1-8, appuyez sur [F1]
(1-8) (JUMP #406)
pour les canaux 9-16, appuyez sur [F2]
(9-16) (JUMP #407)



- 1 Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.
- 2 Voice Note Shift (-64...+63 par pas d'un demi-ton): Règle le décalage de note (transposition) de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. Le réglage Note Shift de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons horizontaux.
- 3 Appuyez sur [F1]- [F8] pour déplacer le curseur sur les voix (1-8) ou (9-16). Sélectionnez le rôle des touches de fonction en appuyant sur [SHIFT] + [F1] (1-8) ou [SHIFT] + [F2] (9-16).

Remarque: Ce réglage détermine la manière dont les numéros de touche reçus du clavier ou par MIDI IN sont joués et n'a pas d'effet sur les données transmises par MIDI OUT.

5. Voice static pan

JUMP #408

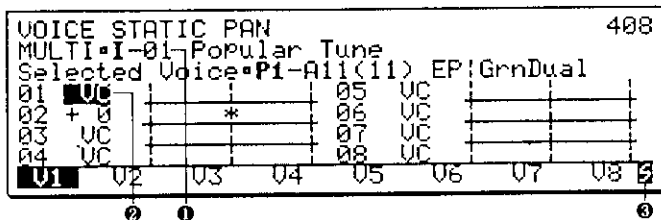
Sommaire: Spécifie la position stéréo de la voix jouée par chaque canal du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 05: St-Pan

Spécifiez : la position Static Pan pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #408)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #409)



- ① Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.

- ② Voice Static Pan (VC ou -31...+31 = left...right): Règle la position Static Pan de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. Le réglage Static Pan de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons horizontaux.

Il est également possible de sélectionner "VC" lorsque la voix utilise ses propres réglages dynamic pan. Reportez-vous à la section *Common Data 6.Element dynamic pan* (JUMP#207), à la page 99 Si "VC" n'est pas sélectionné, les réglages dynamic pan de la voix seront ignorés et le réglage static pan que vous spécifiez ici sera utilisé. Si "VC" n'est pas sélectionné pour une voix de percussion, tous les sons de percussions seront positionnés au même endroit correspondant à la valeur de la plage -31...+31 que vous spécifiez ici.

- ③ Appuyez sur [F1]- [F8] pour déplacer le curseur sur les voix (1-8) ou (9-16). Sélectionnez le rôle des touches de fonction en appuyant sur [SHIFT] + [F1] (1-8) ou [SHIFT] + [F2] (9-16).

6. Voice output group select

JUMP #410

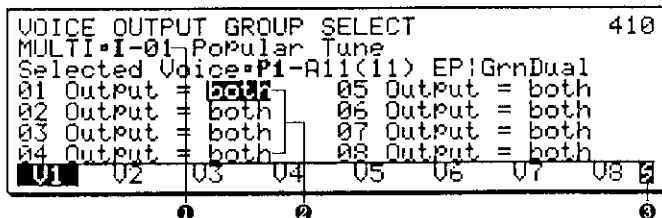
Sommaire: Chaque voix peut être envoyée d'un groupe de sortie ou des deux groupes de sortie.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 06: OutSel

Spécifiez : le groupe de sortie pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #410)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #411)



- ① Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.
- ② Output (off, grp1, grp2, both): Chaque voix jouée par un multi est positionnée indépendamment par le réglage de *Multi edit 5.Voice static pan* et est envoyée de l'un ou des deux groupes de sortie 1 et 2. Pour les voix normales, ce réglage a priorité sur le réglage de groupe de sortie de voix

dans *Common data 7.Output group select.* (page 103) Les voix de percussion utilisent leurs propres réglages de groupe de sortie pour chaque note comme expliqué ci-dessous.

Le signal provenant de chaque groupe de sortie sera combiné au signal provenant de chaque unité d'effets comme spécifié par les réglages "wet:dry" dans *7.1 Effect mode select* (JUMP#413). Reportez-vous au schéma à la page 192.

Les réglages multi edit ne peuvent pas spécifier le groupe de sortie pour un canal multi qui joue une voix de percussions et le curseur ne peut pas être déplacé sur ces voix. L'affichage indiquera "Output=drum" et les données de voix de percussion détermineront quel groupe de sortie est utilisé par chaque voix de percussion. Reportez-vous à *Drum set data, 2.Wave data set* (JUMP#274), à la page 157.

- ③ Appuyez sur [F1]- [F8] pour déplacer le curseur sur les voix (1-8) ou (9-16). Sélectionnez le rôle des touches de fonction en appuyant sur [SHIFT] + [F1] (1-8) ou [SHIFT] + [F2] (9-16).

7. Effect set

JUMP #412

Sommaire: Spécifie la manière dont les unités d'effets sont reliées, la manière dont le son de chaque voix d'un multi est envoyé aux unités d'effets, les réglages de paramètre de chaque unité d'effets et comment les paramètres d'effet seront contrôlés en temps réel.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : 07: opération Effect Set (JUMP #412)

Sélectionnez : les paramètres d'effet que vous souhaitez éditer.

EFFECT SET	412
MULTI-I-01 Popular Tune	
01:Effect Mode Select	01
02:Effect Send	
03:Effect 1 Parameter	
04:Effect 2 Parameter	
05:Effect Control	
[01 02 03 04 05]	

① Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner une opération.

01: Effect Mode Select: Spécifie la manière dont les deux unités d'effets sont connectées, le type d'effet et l'équilibre du volume. C'est exactement la même chose que pour une voix normale. Reportez-vous à l'opération *Common Data 10.1 Effect mode select*, à la page 106.

02: Effect Send: Spécifie la façon dont le son de chaque voix du multi sera envoyé aux unités d'effets. Reportez-vous à la section suivante *Drum set data 7.2 Effect send*.

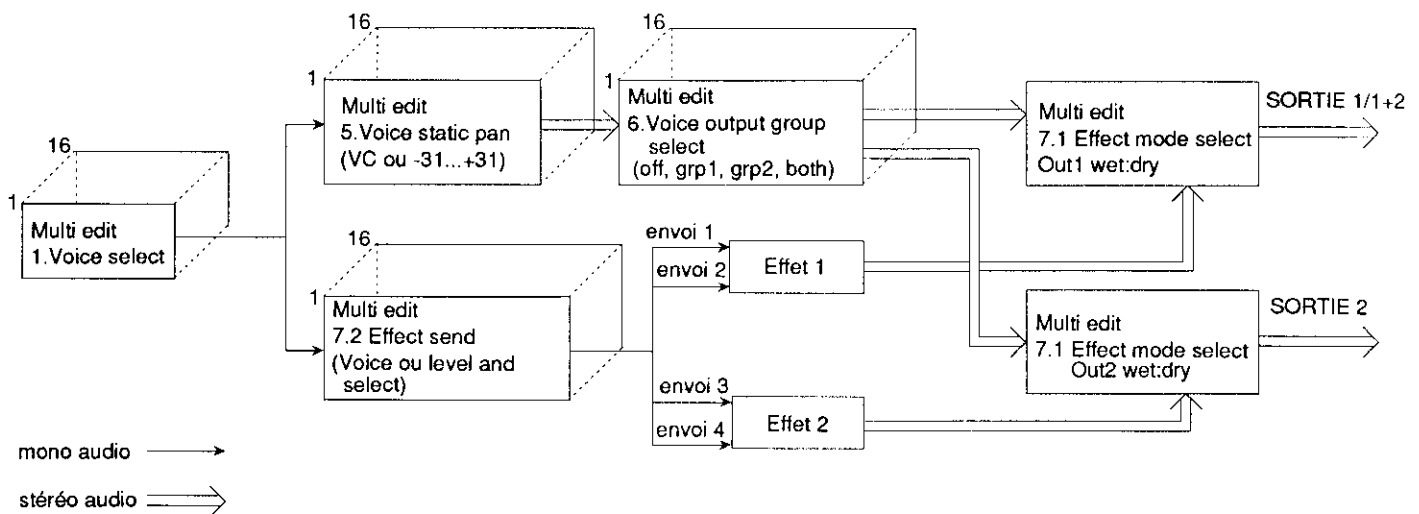
03: Effect 1 Parameter: Effectuez les réglages pour l'unité d'effets 1. C'est exactement la même chose que pour une voix normale. Reportez-vous à *Common Data 10.3 Effect 1 Parameter*, à la page 108.

04: Effect 2 Parameter: Effectuez les réglages pour l'unité d'effets 2. Ces paramètres sont exactement identiques à ceux de l'unité d'effets 1. Reportez-vous à *Common Data 10.3 Effect 1 parameter*, à la page 108.

05: Effect Control: Spécifie comment les paramètres d'effet seront affectés par les messages de changement de programme. C'est exactement la même chose que pour une voix normale. Reportez-vous à *Common Data 10.5 Effect control*, à la page 123.

② Appuyez sur [F1] - [F5] pour sélectionner l'opération correspondante.

Remarque : Les réglages d'effet multi diffèrent des réglages d'effet de voix normale uniquement dans l'opération 2. *Effect Send*. Une voix normale vous permet de spécifier le niveau d'envoi d'effet de un, deux ou quatre éléments. Une voix de percussion vous permet de spécifier le niveau d'envoi d'effet pour chacune des 76 touches. Cependant, en mode multi, vous pouvez spécifier un niveau d'envoi pour chaque voix ou spécifier que les propres réglages effect send soient utilisés.



7.1 Effect mode select

JUMP #413

Sommaire: Spécifie le mode d'effet qui détermine comment les deux unités d'effets sont reliées, le type d'effet pour chaque unité, les niveaux de sortie d'effet et l'équilibre de volume entre le son traité et le son non traité.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set
(JUMP #412)

Sélectionnez : l'opération 01:Effect Mode Select
(JUMP #413)

Sélectionnez : le mode d'effet, les types d'effet, les niveaux d'effet et l'équilibre wet:dry.

Remarques: Cette fonction est identique à celle décrite pour les voix normales. Pour des détails, référez-vous à *Common Data job 10.1 Effect Mode Select*, à la page 106.

7.2 Effect send

JUMP #418

Sommaire: Spécifie comment le son de la voix jouée par chaque canal du multi sera envoyé à chacun des un, deux, trois ou quatre envois d'effets.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect Set
(JUMP #412)

Sélectionnez : l'opération 02:Effect Send (JUMP#418)

Spécifiez : les réglages effect send pour chacun des 16 canaux du multi.

EFFECT SEND					419
MULTI-I-01 Popular Tune					
	Source	Send Sel	Level		
01:EP:GrnDual	multi	1 - 2	127		
02:BA:Picked	multi	1 - 2	40		
03:AP:StgLayer	multi	1 - 2	127		
04:EP:Classic	multi	1 - 2	127		
05:EP:GrnDual					
06:BA:Picked					
07:AP:StgLayer					
08:EP:Classic					
09:EP:GrnDual					
10:BA:Picked					
11:AP:StgLayer					
12:EP:Classic					
13:EP:GrnDual					
14:BA:Picked					
15:AP:StgLayer					
16:EP:Classic					

- 1 Cette zone affiche la voix sélectionnée pour chaque canal du multi. L'affichage peut afficher les réglages de 4 voix à la fois. Pour effectuer les réglages pour les autres voix, appuyez sur [F1] (1-4) - [F4] (13-16).
- 2 Source (voice, multi): Si Source est réglé sur "voice", la voix utilisera ses propres réglages effect send comme spécifié dans *Voice Common 10.2 Effect send* (p.107) pour une voix normale ou dans 3.2. *Effect send* (p.174) pour une voix de percussions. Un trait d'union (-) sera affiché pour les paramètres Send Sel 3 et Level 4 et ceux-ci ne peuvent être réglés. Si vous souhaitez avoir une commande détaillée sur les niveaux effect send pour ce canal du multi, vous devrez régler Source sur "voice".

Si Source est réglé sur "multi", vous pourrez spécifier un niveau effect send global 4 pour toute la voix. Ce niveau effect send s'appliquera à tous les éléments 1-4 d'une voix normale ou l'ensemble des 76 touches d'une voix de percussion. Vous pourrez également activer ou désactiver les effect send 1-4 comme expliqué dans 4. Le fait de régler le paramètre Source sur "multi" est plus commode si vous devez régler les niveaux effect send de plusieurs canaux dans le multi mais ne permet pas une contrôle détaillé comme le réglage "voice".

Effect Send velocity sensitivity et scaling sont disponibles pour des voix comme cela est spécifié par les réglages de voix, que la source effect send soit réglée sur "voice" ou "multi".

- 3 Send Sel (send select 1-4): Si "Source" a été réglé sur multi, vous pouvez spécifier si oui ou non le son de la voix est envoyé à chaque effect send 1-4. Le nombre d'envois d'effets disponible dépendra du mode d'effet et du type d'effet. Les envois d'effets non existants seront indiqués par un trait d'union (-) et ne pourront être sélectionnés. Dans l'affichage ci-dessus, effect send 1 et 2 sont disponibles.

Si un envoi d'effet est activé, son numéro (1-4) est affiché et le son de la voix sera envoyé à cet effect send. Si un envoi d'effet est désactivé, un point (.) sera affiché et le son de la voix ne sera pas envoyée à cet effect send.

- 4 Level (0-127): Si Source 2 a été réglé sur "multi", vous pouvez spécifier la quantité de son envoyée de la voix à l'unité d'effets. Cette valeur s'applique à tous les effect send activés dans Send Sel 3.
- 5 Vous pouvez appuyer sur [F1] (1-4), [F2] (5-8), [F3] (9-12), [F4] (13-16) pour passer aux autres affichages de voix du multi.

8. Multi name

JUMP #422

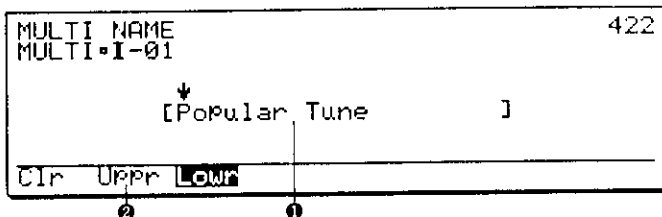
Sommaire: Le multi en cours d'édition peut recevoir un nom de vingt caractères. En mode multi play, ce nom de multi est affiché en gros caractères.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 08: Name (JUMP #422)

Spécifiez : le nom pour le multi.



- ❶ Entrez un nom de vingt caractères pour le multi.
- ❷ Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour sélectionner les minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes manières d'entrer des caractères sont expliquées dans la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.

15. Initialize multi

Sommaire: Initialise les données Multi en cours d'édition à des valeurs de base ou minimales.

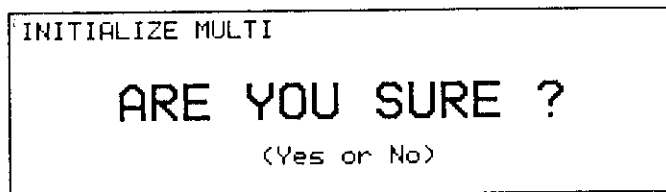
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 15: Initlz

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT]



Cette fonction règle les valeurs de toutes les données de multi à un réglage minimum ou le plus simple possible. Lorsque vous créez vos propres multi, il vaut mieux commencer en éditant un multi existant. Cependant, si vous voulez commencer à partir de rien, il est souvent utile de commencer à partir d'un multi initialisé plutôt que de devoir ré-initialiser tous les paramètres.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données de multi, appuyez sur [YES]. Les données en cours d'édition seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Réglages initialisés pour Multi Data

- 01 Voice select
Preset 1 A01 (01) APIRock (tous les canaux)
- 02 Voice volume
Volume = 127 (maximum) (tous les canaux)
- 03 Voice tuning
Tuning = ± 0 (tous les canaux)
- 04 Voice note shift
Note Shift = ± 0 (tous les canaux)
- 05 Voice static pan
Pan = ± 0 (= centre) (tous les canaux)
- 06 Voice output group select
Output = both (tous les canaux)
- 07 Effect set
*** comme les données initiales de voix normale à l'exception de Effect Send ***
(pour chaque canal)
Effect send source = multi
Effect send select = tous on
Effect send level = 127
- 08 Multi name
Name = INIT MULTI VOICE

16. Recall multi

Sommaire: Les données Multi précédemment éditées peuvent être rappelées pour être à nouveau éditées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 16: Recall

Pour exécuter : l'opération de rappel, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

Si, après avoir édité un multi, vous sortez du mode Multi Edit sans stocker, les données de multi éditées seront perdues. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour rappeler les données de multi précédemment éditées dans le tampon d'édition.

Si vous êtes sûr de vouloir rappeler les données, appuyez sur [YES] et les données de multi précédemment éditées seront rappelées dans le tampon d'édition. Si vous décidez de ne pas rappeler, appuyez sur [NO].

RECALL MULTI

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

